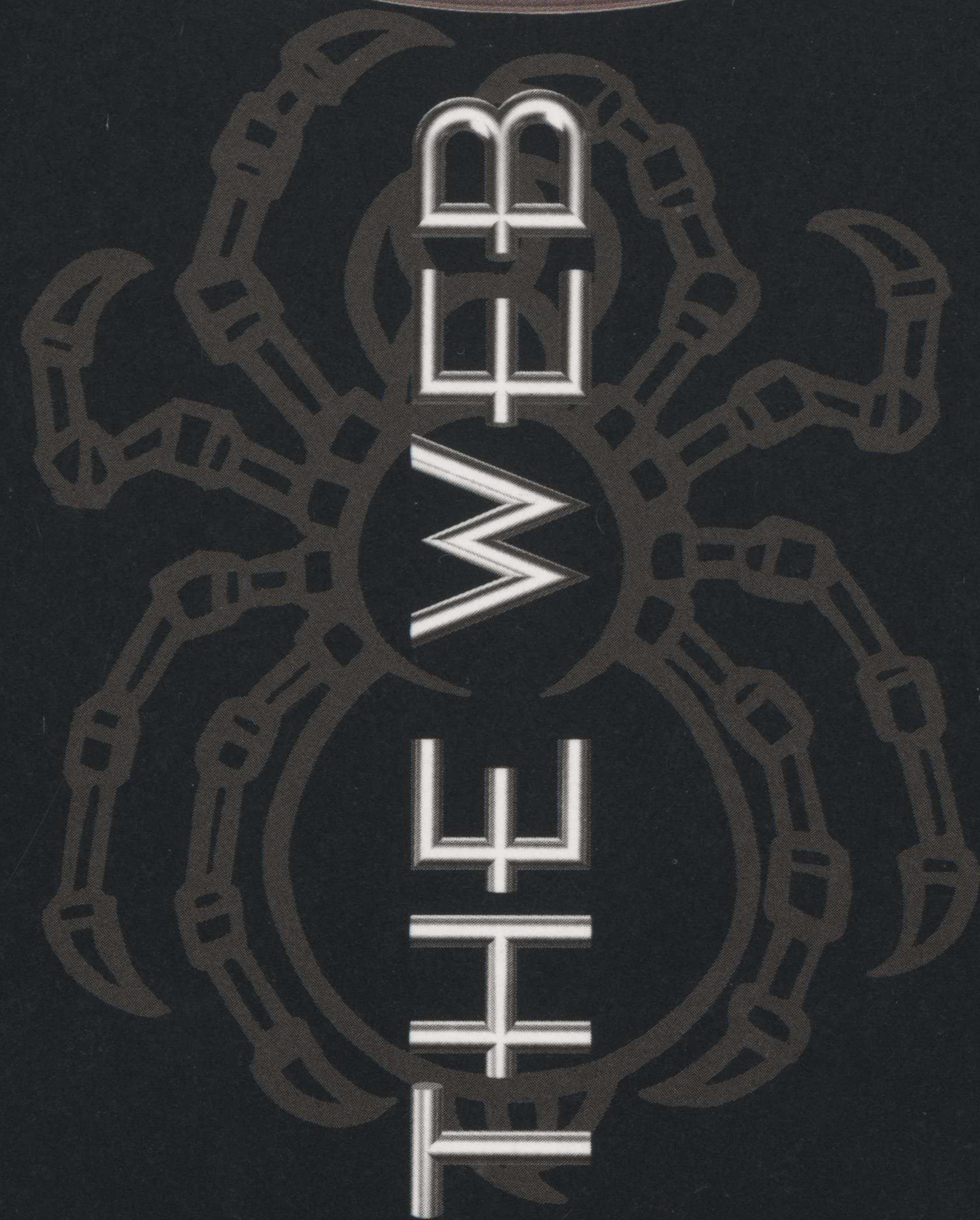
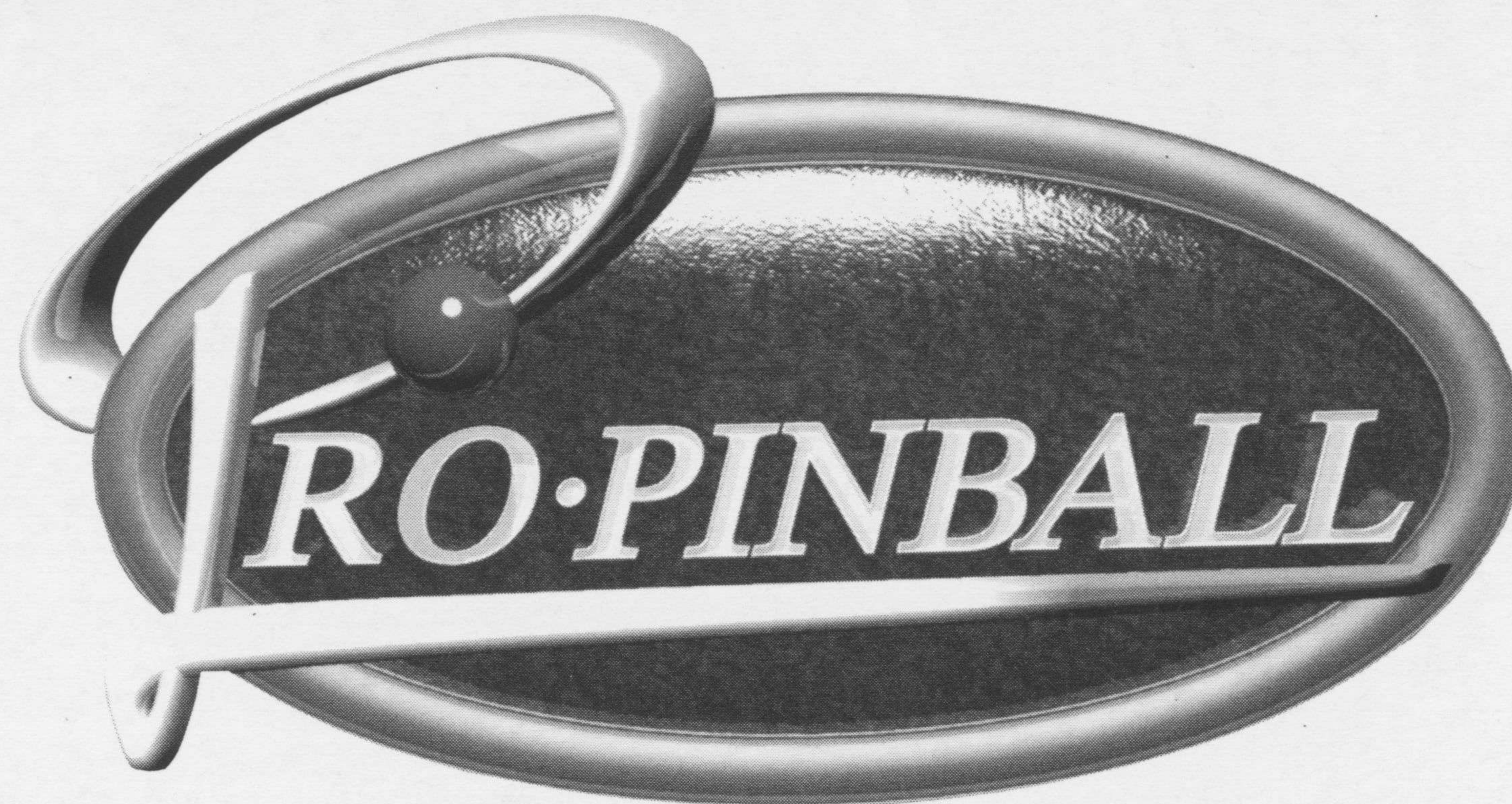




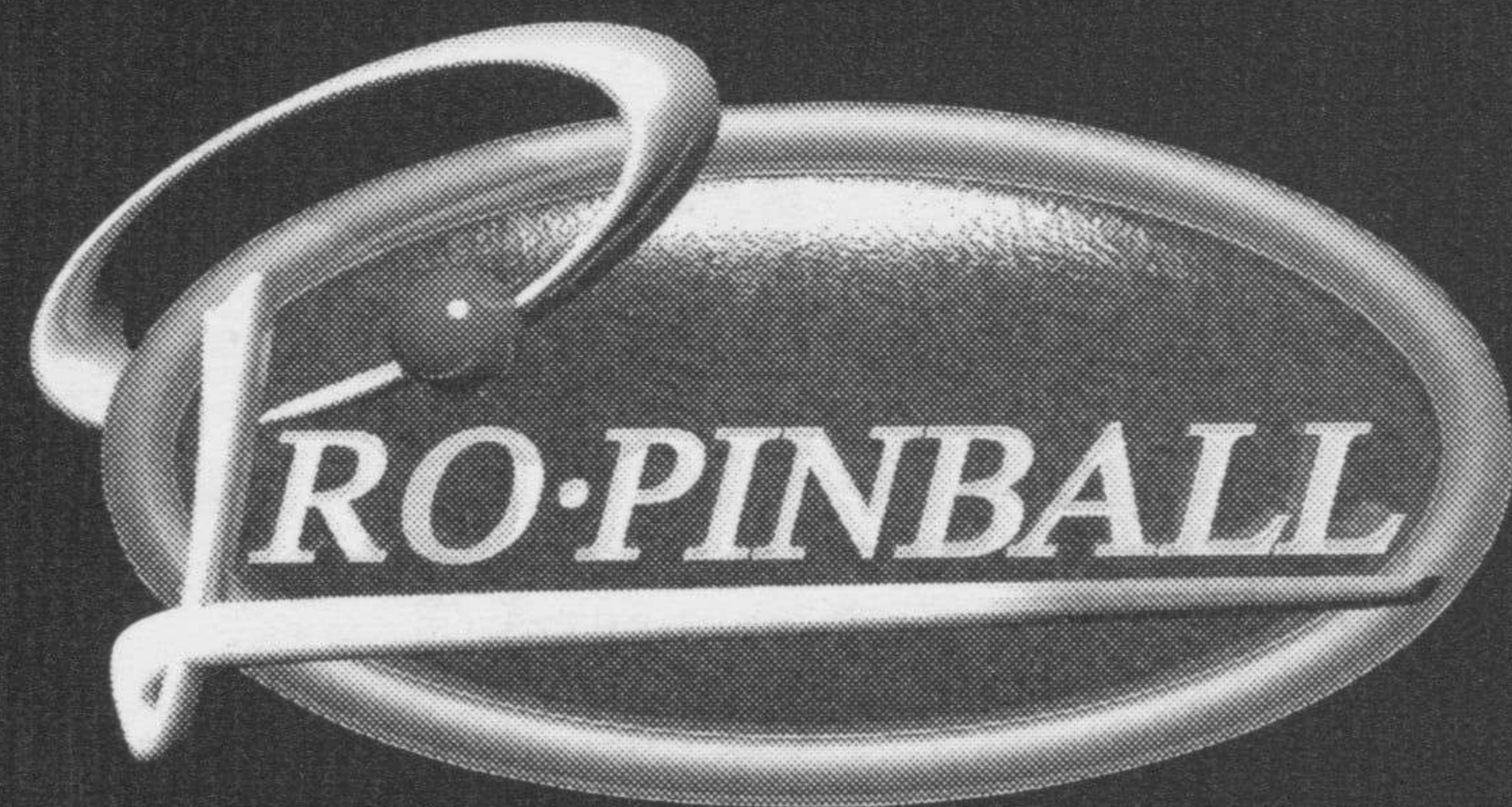
APPLE MACINTOSH



Contents

English	2
French	10
German	18

THE WEB



MINIMUM SYSTEM REQUIREMENTS

4 MB FREE RAM

System 7 or better

CD ROM drive

INSTALLATION

Double click on the Pro Pinball icon.

Follow the onscreen instructions.

Each time you play the game you will need the Pro Pinball : The Web CD ROM in the drive before starting game and during play.

Once the game has loaded you'll come to the MAIN MENU:

PLAY

Starts the game. When you see the table, press <S> to start a game.

OPTIONS

There are many options to enable you to configure "The Web" for optimal play.

When you quit the game these options will be automatically saved.

SCREEN MODE

Depending on the amount of Video Memory and the monitor you have, you can select one of the following display modes. The program will attempt to run on the screen resolution and number of colours your monitor is set to. If you have more than one monitor you will have to choose the one you want to play on.

640 X 480

800 X 600

1024 X 768

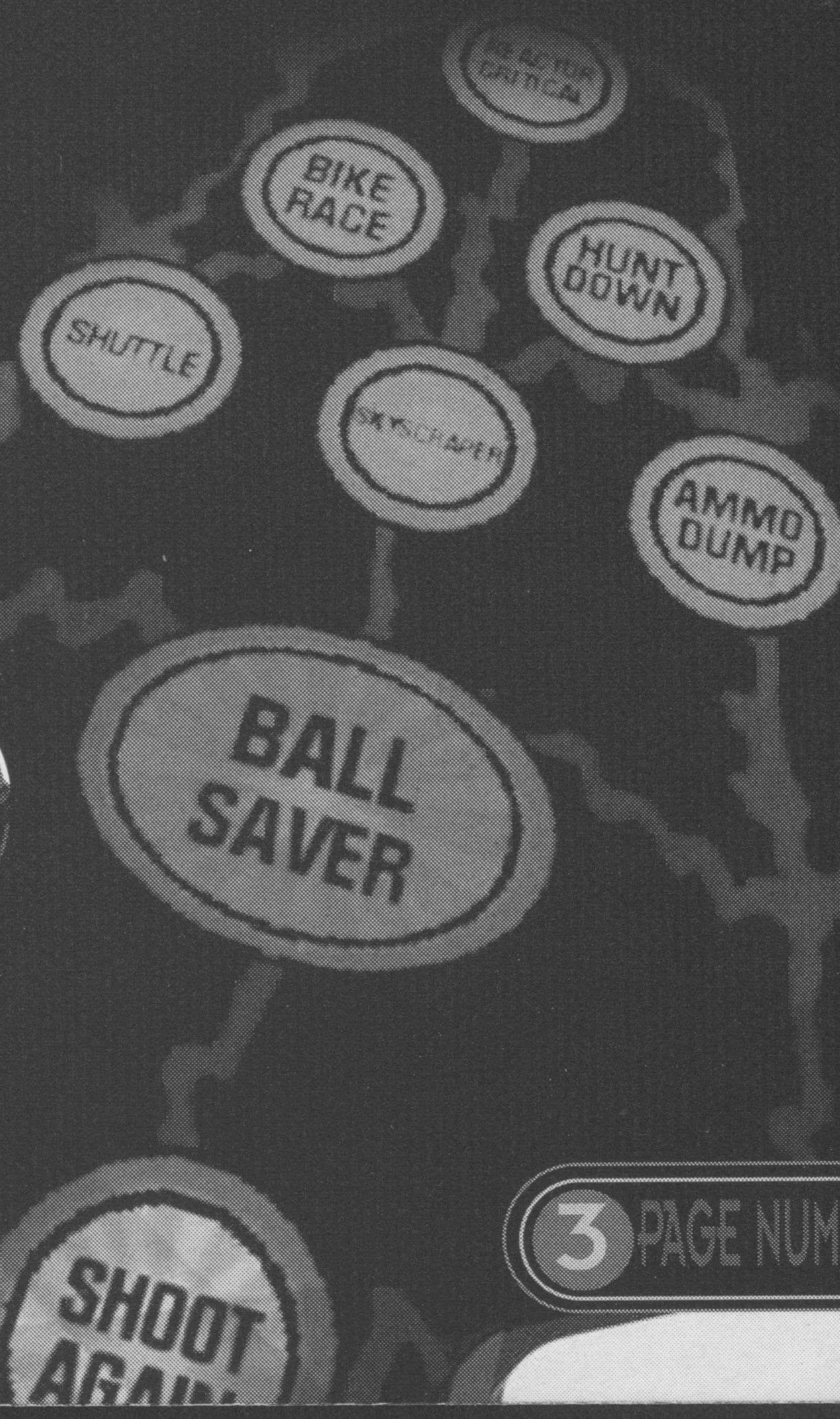
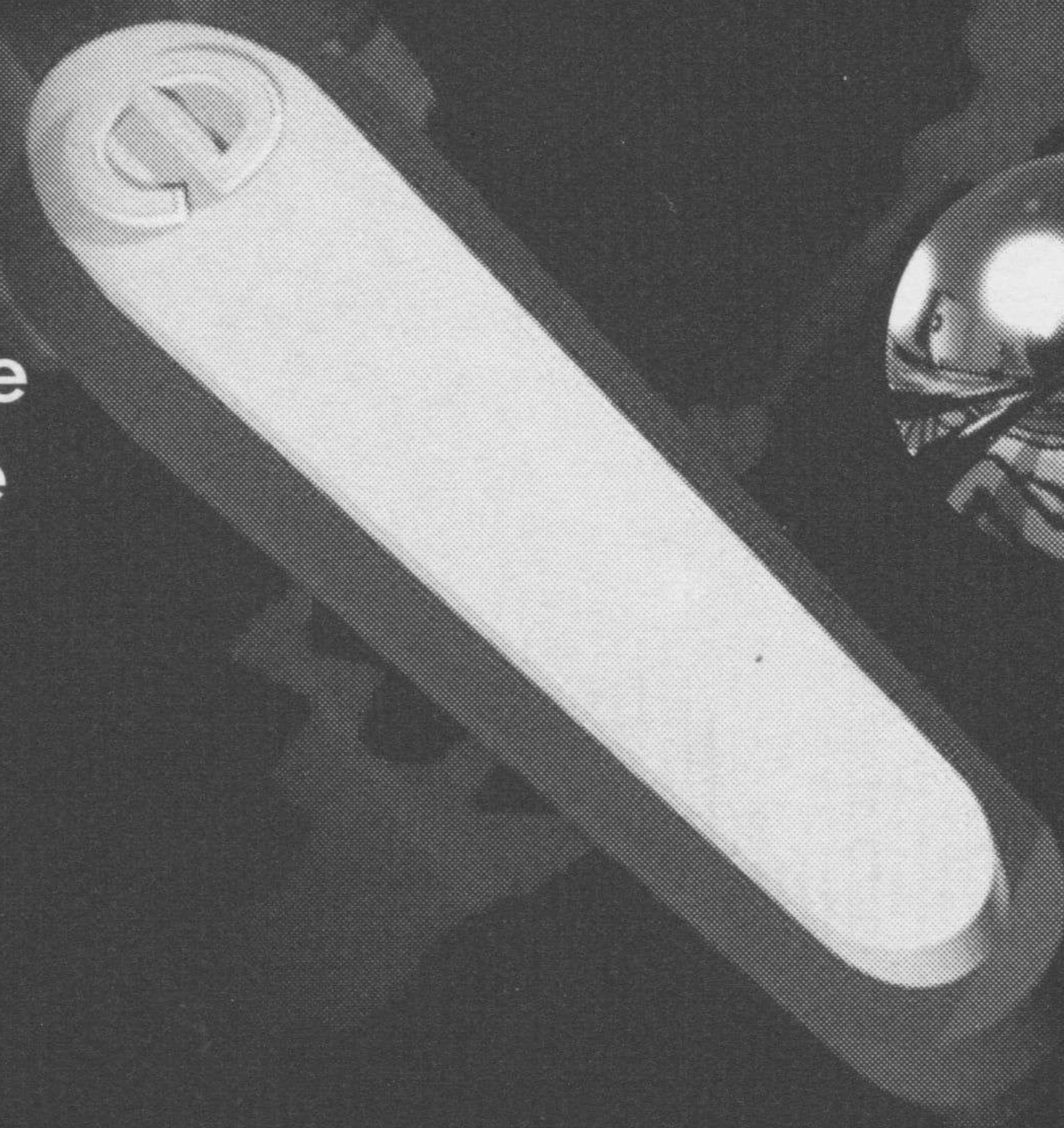
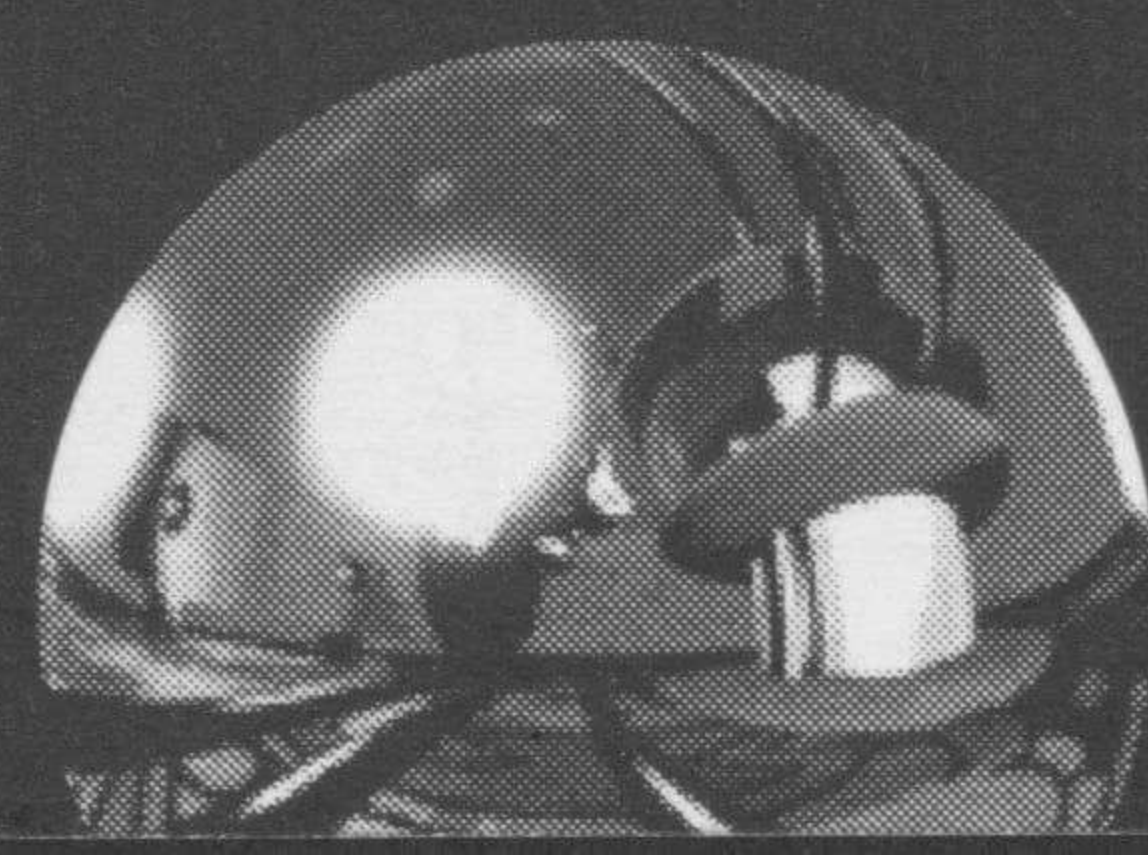
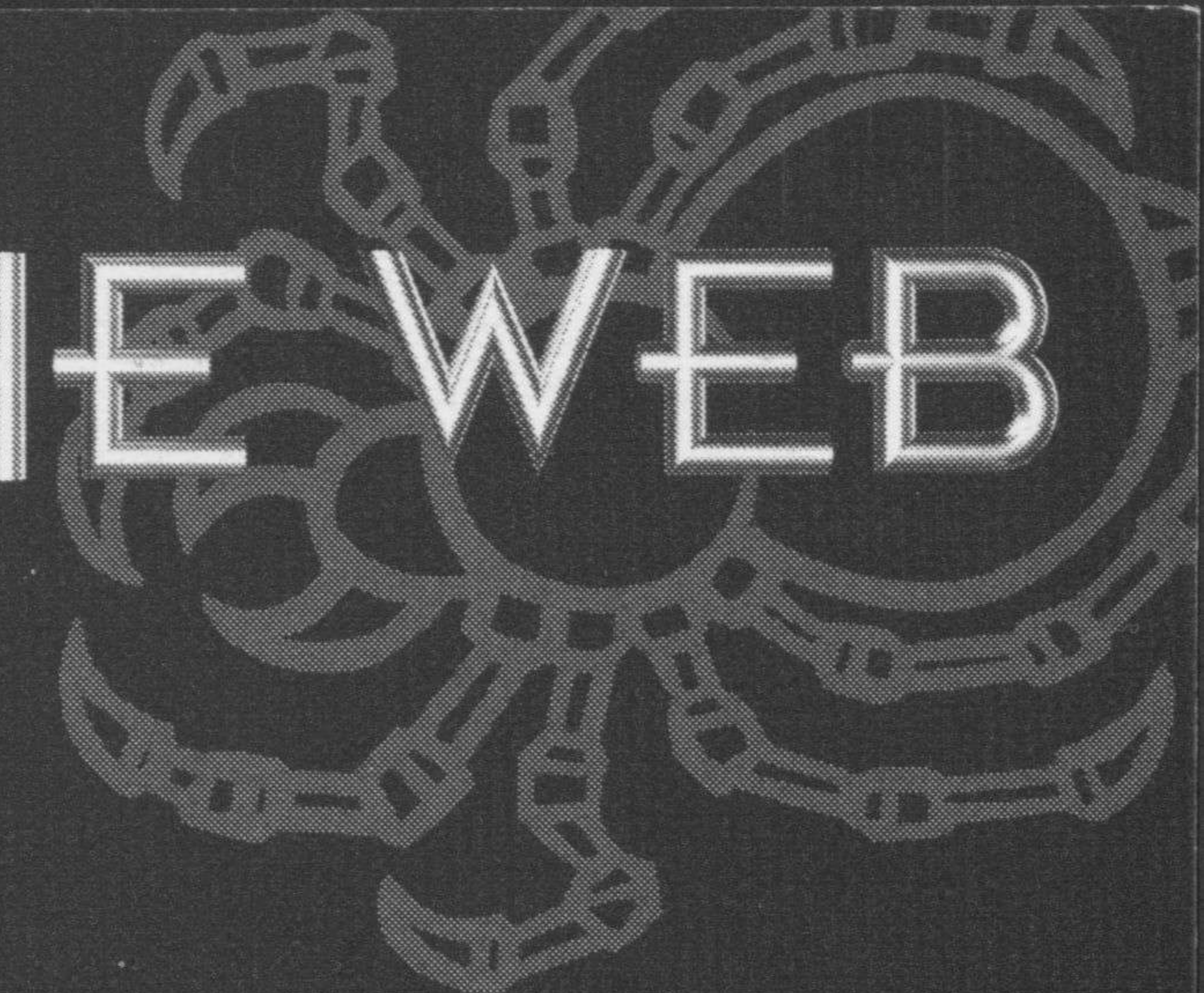
GRAPHIC DETAIL

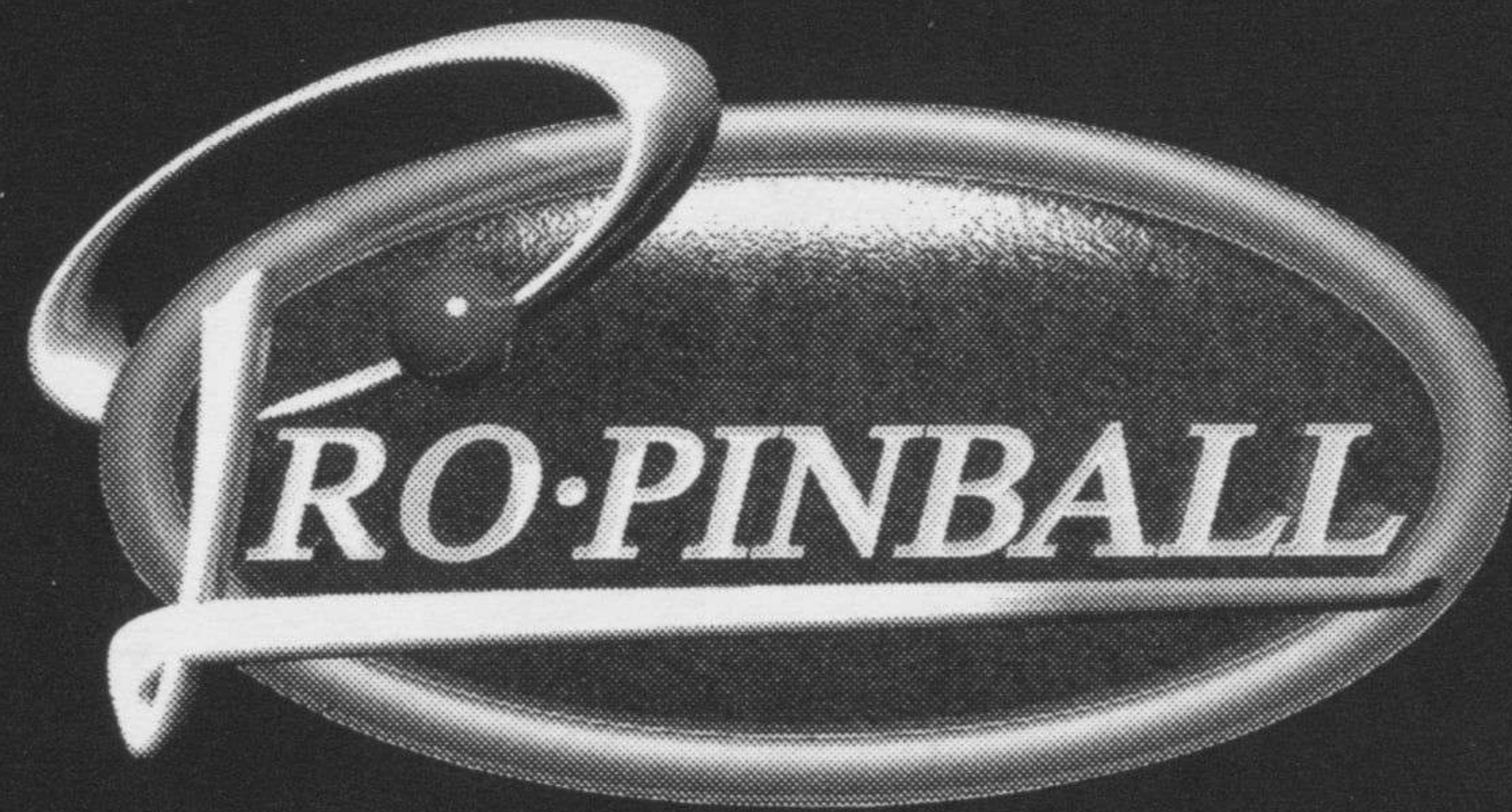
Choose between **NORMAL** and **HIGH** graphic detail modes. Selecting **HIGH** mode may slow the game during a Frenzy session.

TABLE VIEW

Choose between one of six different table views. The icons shown represent the angle of the view and the position of the Dot Matrix display.

THE WEB





SOUND QUALITY

Depending on how much memory you have available you may want to adjust the sound quality. The lower sound qualities need less memory.

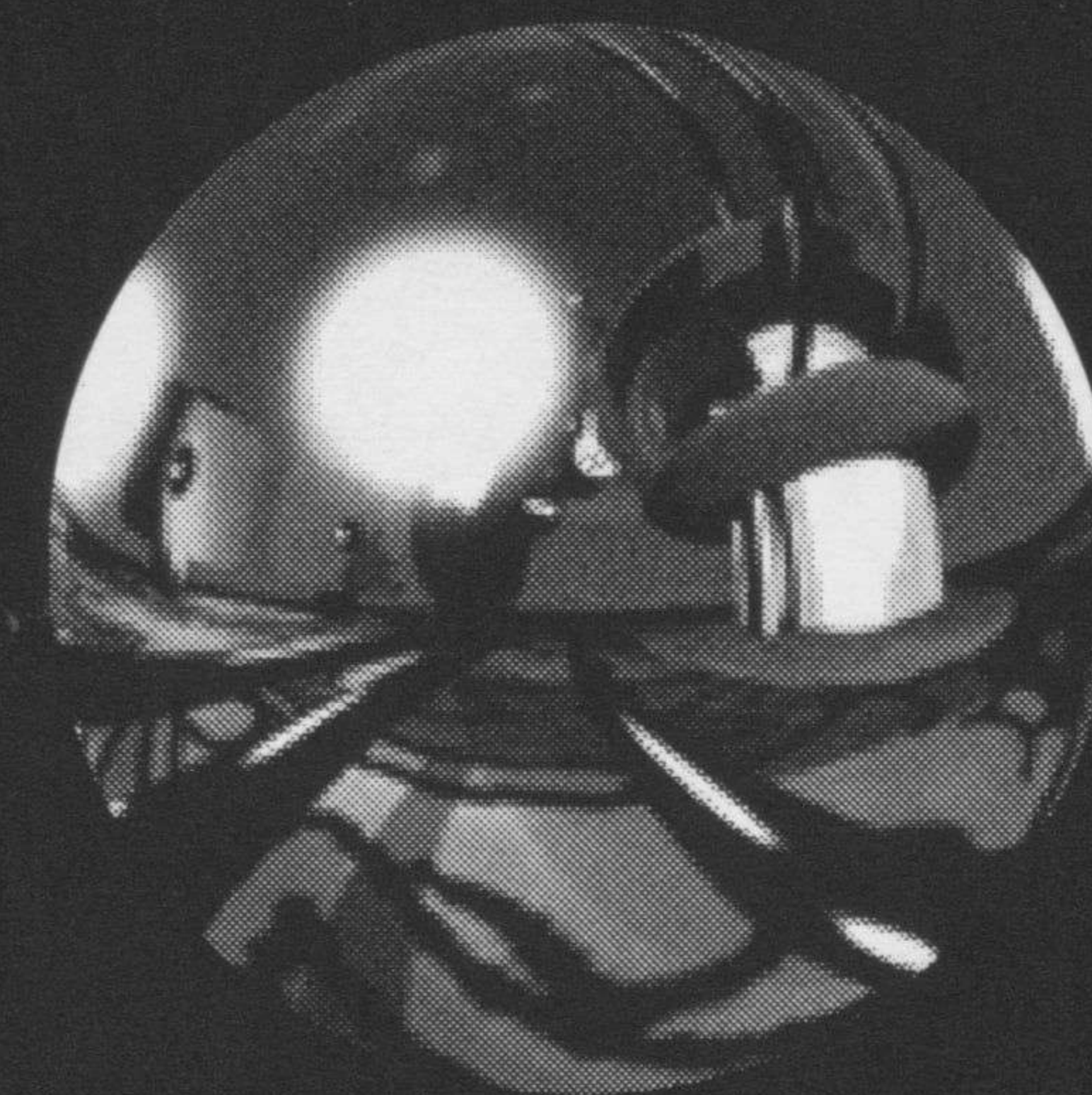
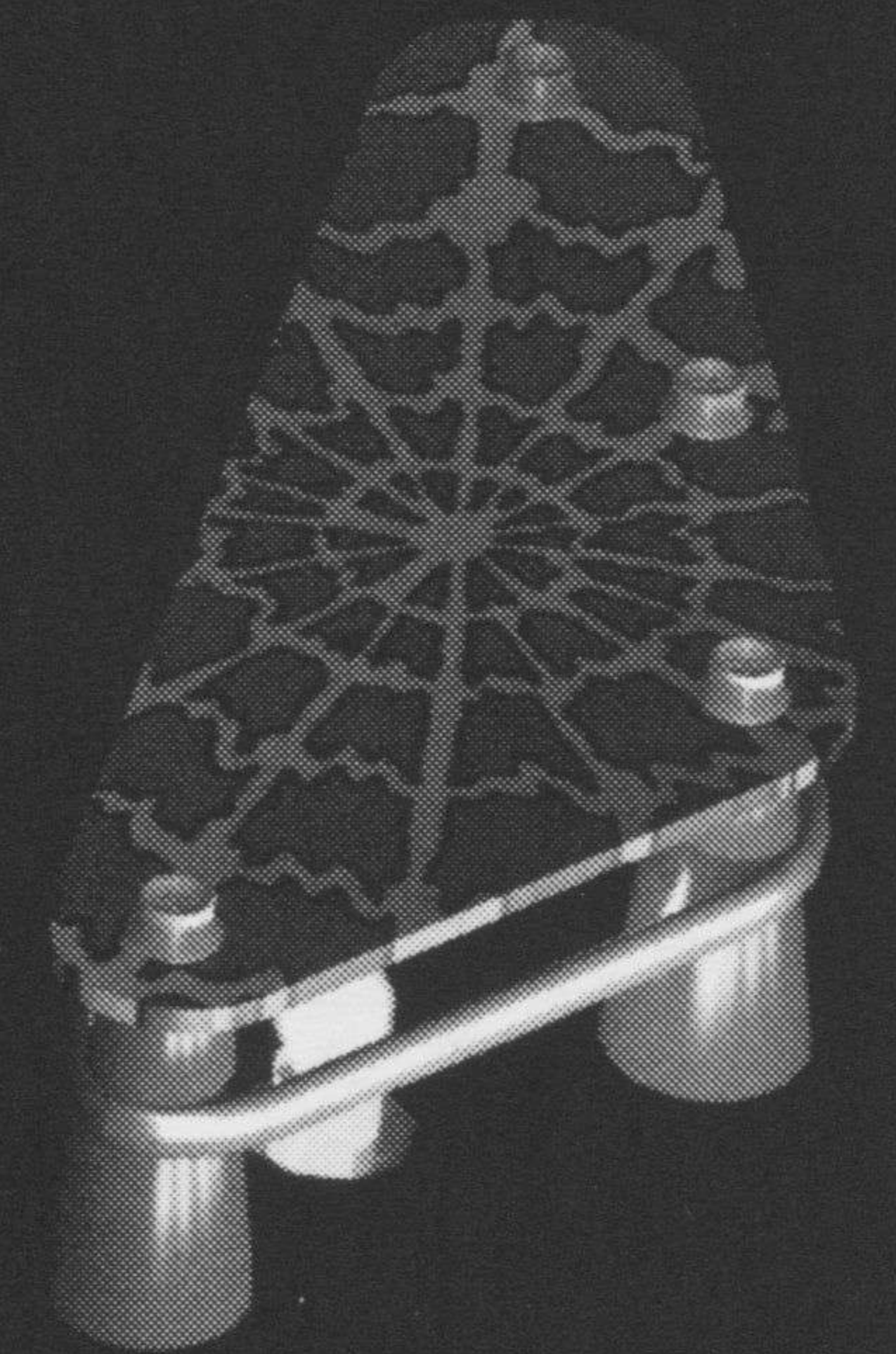
Note: In order to play using EXTRA sound quality you will need to drag a copy of Pro Pinball to your hard drive, and change the preferred size to about 15 Mb (this will depend on the screen mode you have chosen). The game must then be run from your hard drive. You do not need to copy the "data" folder.

KEY CONFIGURATION

Some of the play keys are configurable. You will be asked to set them the first time you play. You can also set them from the Options Menu or by pressing "P" at any time and using the key configuration Menu Option.

Table Game Controls

Start game/Add Player	S/F1
Continue game	C
Launch ball	Enter
Music Volume	+/-
SFX volume	[/]
Pause game	P
Quit game	Esc/Q



SLIDESHOW

This shows high quality views of the table taken from a variety of angles. Use the flipper keys to navigate the screens, <ESC> to exit the slideshow.

QUIT

Quit and save options.

PLAYING THE GAME

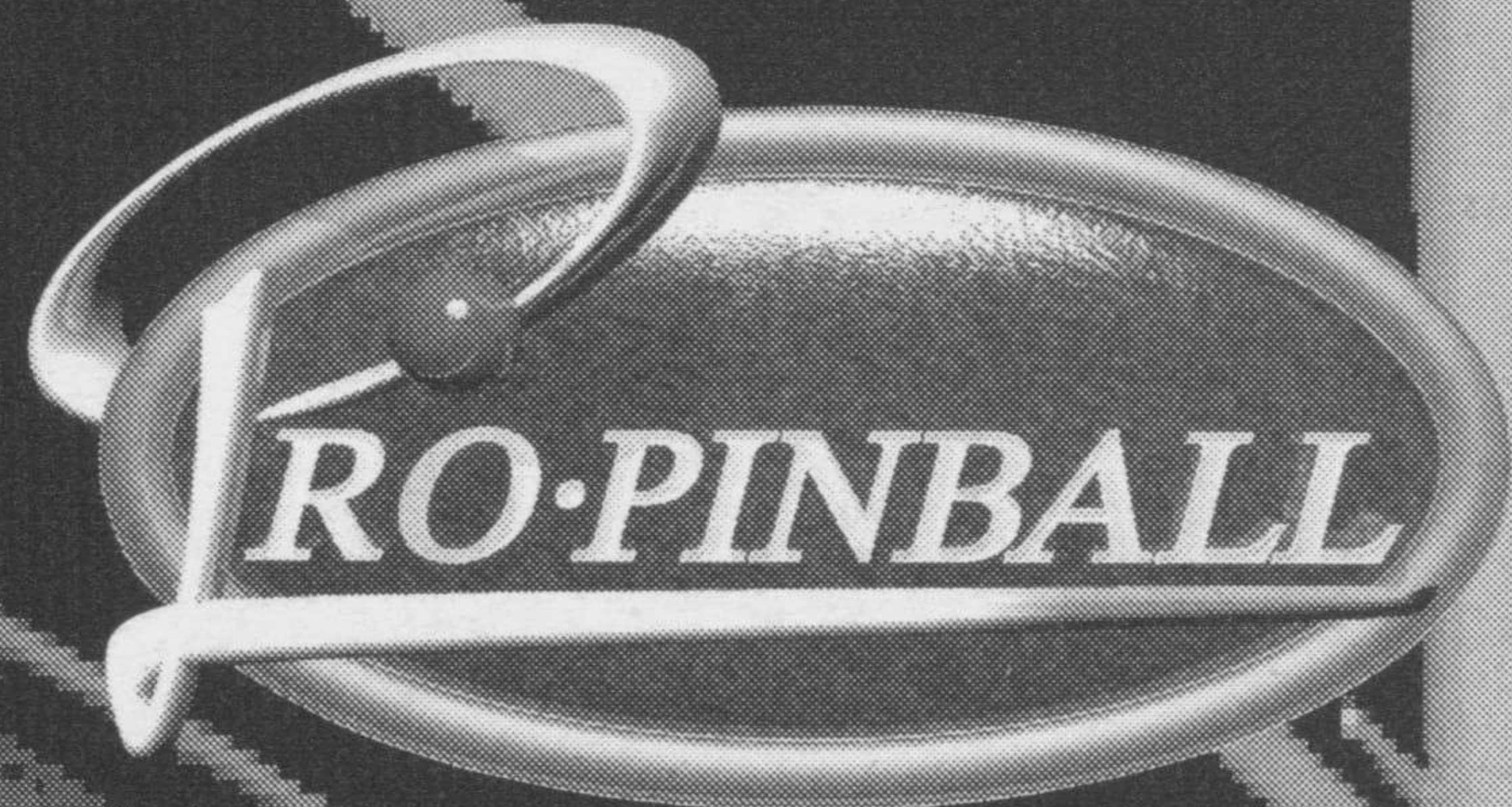
Press the <S> key to start a ONE player game, press <S> again if you wish to add additional players. Press 'P' at any time to pause the game and use the desktop. You start each game with 3 balls. Controls operate just as they do on a real pinball machine. Launch the balls with the <ENTER> key then use the flippers controls to keep the ball in play as long as possible. You can nudge the table, but be careful as too much nudging can cause the game to TILT, losing the current ball.

At the end of each ball, a bonus score is tallied (press <ENTER> or both flippers to bypass this). If your score at the end of the game is higher than previous scores, you will be prompted to enter your initials. Use the flipper keys and the <ENTER> key to enter your initials.

Credits

During a game you may gain credits, which is signified by a loud 'thwack'. You can use the credits at the end of a game, to 'buy' extra balls. Credits are carried over from one game to the next. The maximum number of credits allowed is nine.

THE WEB



TIPS

If the ball movement appears jerky, then the game is not running optimally. In which case you may like to try one of the following:

- Try one of the other views.
- Select lower graphic detail.
- Select lower screen resolution / fewer colours.
- Select lower quality audio.
- Select a view with the backbox visible.

Restarting the current game

If you have completed ball one and wish to restart the game, simply press <S> to start the new game. Be careful not to do this accidentally during a game!

Replays

When a players score exceeds the replay level a credit is awarded.

High score tables

If you get a high score you may earn one or more credits. If you have 'bought' an extra ball or more during the previous game, your high score will go into the 'buy in' high score table.

Match

At the end of the game is the match sequence. If the match number is the same as the last two digits of your score, a credit will be awarded.

RULE CARD FOR 'THE WEB'

Space Station Frenzy

Shoot all drop targets to light dock.
Dock three balls to start frenzy and score jackpots.

Fast Frenzy

Shoot the web ramp repeatedly to light lock.
Shoot lock to start frenzy and score fast jackpots.

Missions

Shoot the centre sinkhole to activate missions.

BASIC TROUBLESHOOTING

If you run out of memory, try switching your monitor to 256 colours and selecting the smallest screen mode 640 X 480.

If you want to take the snapshots of the screen or you have another application running in the background that needs background processing, then type the word 'snapshot' into the comments box of the preferences file. Doing this will slow the game down and may cause other side effects.

If you have a third party graphics card and the game window contains rubbish, try typing 'keep local' into the comment box. You can put both snapshot and keep local into the comments box if you wish.

THE WEB

Power Levels

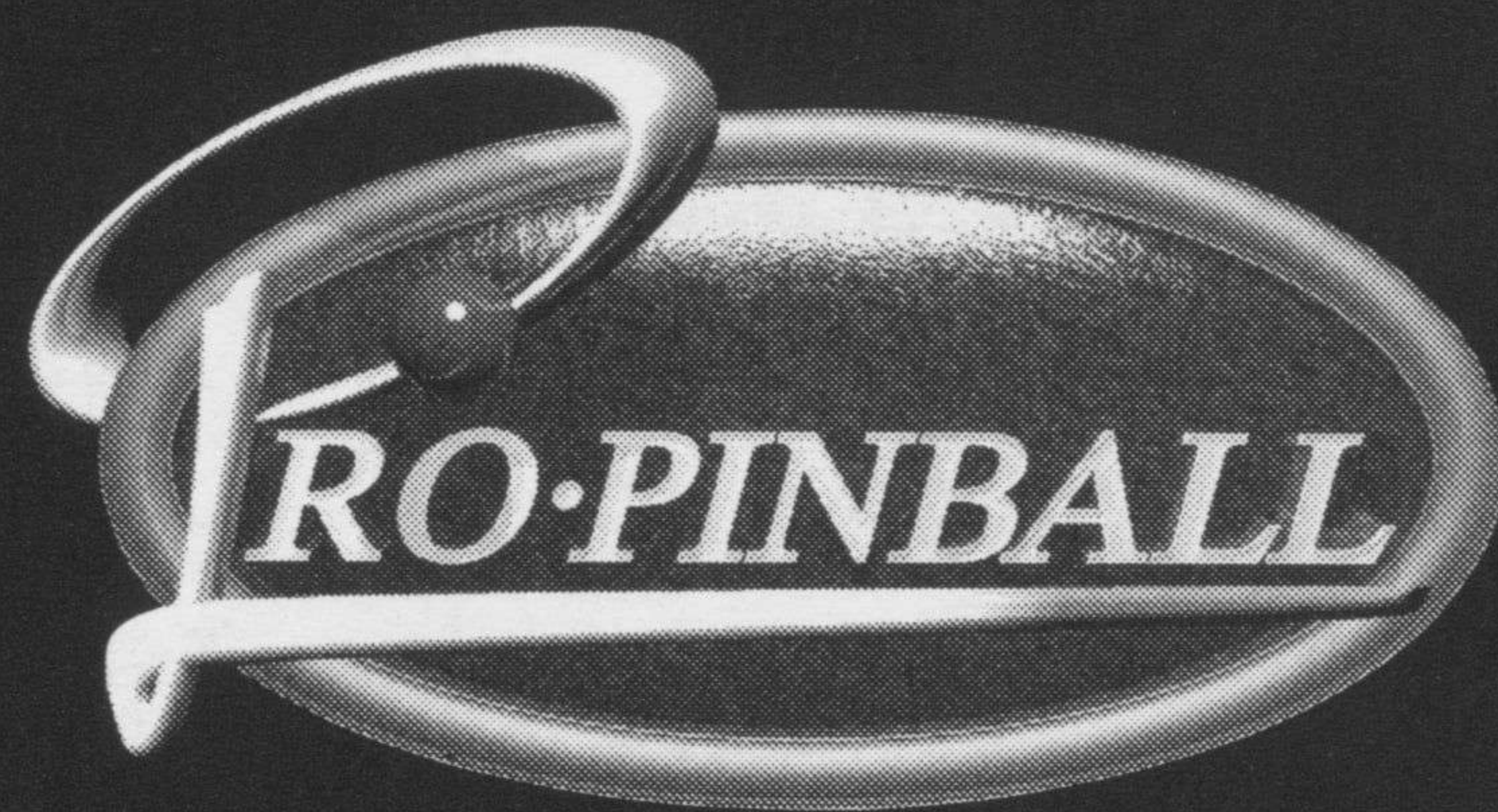
Inlanes light spinners. Shoot lit spinners to advance power levels and light awards.

The Arena

Shoot consecutive loops to light extra ball and bonus held.

The Ultimate Showdown

Complete Missions, Combos, Power, Bonus and Ultra to begin the Ultimate Showdown.



TECHNICAL SUPPORT

If you experience any problems with this product, please call our technical support department on the number below.

UK 0181 343 9143

Be sure to check our Web site for upgrades, world wide high scores and other items of interest at : <http://www.empire.co.uk>

CREDITS

Game Designed by Adrian Barritt
Graham Rice, Champie

Programming
Adrian Barritt, Champie, Adrian Page

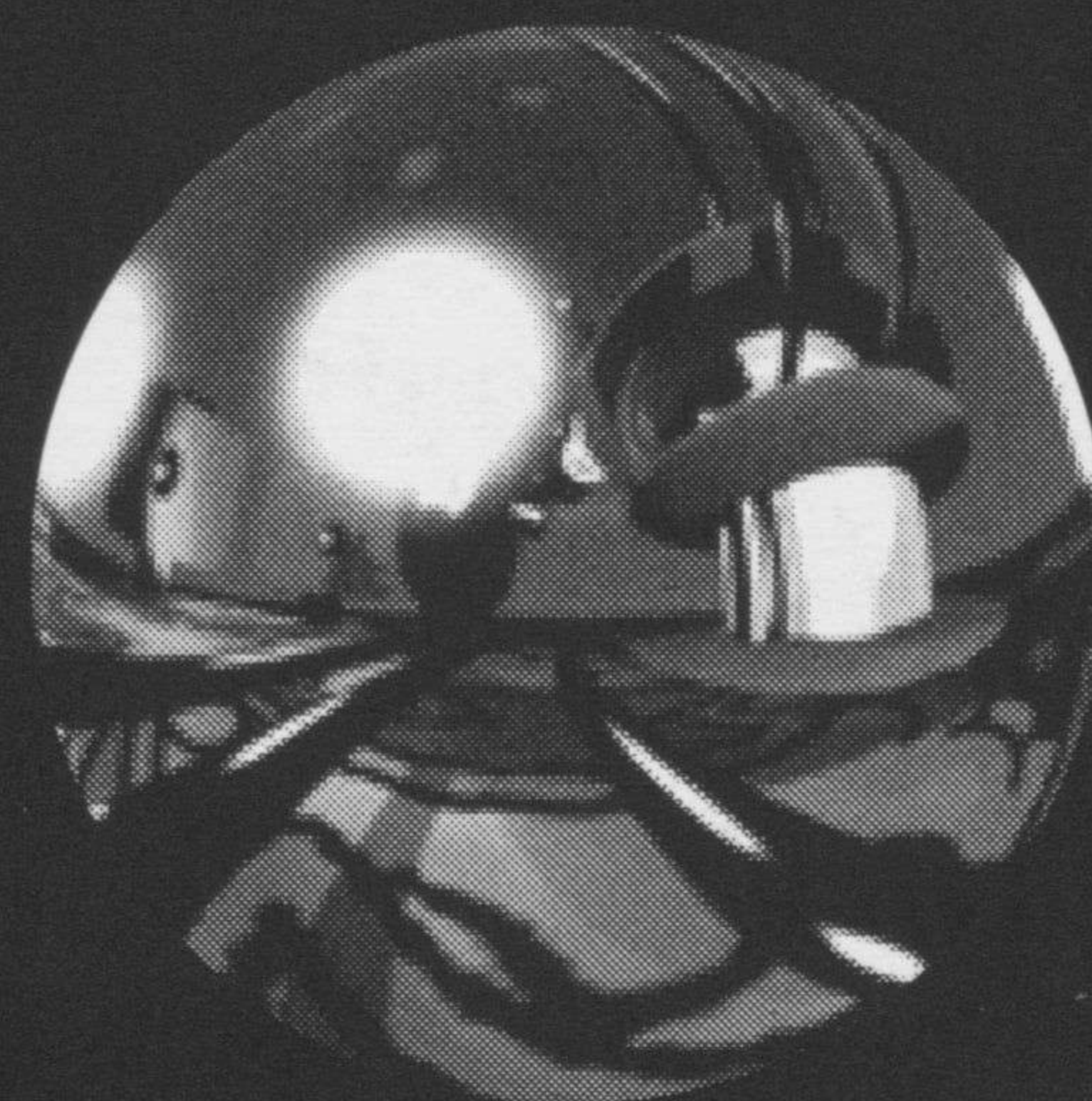
Mac conversion
David Hunt

Graphics
Graham Rice

Animation
Minds Eye, namely:
Chris Parlor, John Parker
Andy Evans, Isobel Jones

Music Written, Produced and Performed by
Jake Burns and Bruce Foxton

Voice Artists
Framboise Gommendy



Monica Buford
Adam Longworth

Audio Engineering
Peter Kieley, Adrian Page

Play Testing
Andy Mullins, Rik Yapp
Andrew Schofield, Martin Ayub
Ian Cottey, Geoff Campbell
Philip Morris, Chris Jordan
Saul Marchese, Gareth Jones
Tim Gosling, Mike Van Slooten
Simon Harrison, Walt Bayer

Artwork and Artwork Production
Sharon O'Neil
Clare Brown, A.J. Bond

Produced by
Adrian Barritt
Mark Havens

ADDITIONAL RULES AND CLUES

THE WEB

Power Levels

The inlanes at the bottom of the table lights the Spinner lanes. Shoot these when lit to increase the power levels. Various bonuses are awarded for each power level. The power levels are reset after you lose a ball. Power levels range from 1 to 8.

Combos

A combo (or combination shot) is awarded when you make one loop, orbit or ramp shot quickly followed by another. Hitting combos in succession awards a Combo, Double Combo or Triple Combo for increasing amounts of points.

Missions

Hitting the centre hole at the top middle of the table when lit starts a Mission. The instructions for each Mission is indicated on the dot Matrix display. The Spider lights indicate what you need to hit. The dot matrix display will also indicate the progress of each mission. You have a limited time to complete each mission. There are six possible missions. If you complete a mission a Showdown Sphere is awarded.

Skill Shot

You will see a spider briefly light up when you plunge a ball. Shoot this to get a skill shot and a large bonus score.

Video Mode.

The Dot Matrix will tell you when the video mode can be activated. Use the flipper keys to shoot the mines on the Dot Matrix Display. Don't shoot the numbered balls - these award bonuses. If you're really skilled you may even earn an extra ball.

Space Station Frenzy

Shoot all the drop targets at the top of the table to light dock, (indicated by a green arrow). Get three balls in the dock to start Space Station Frenzy. This will give you three or balls in play simultaneously.

Score jackpots to hugely increase your score.

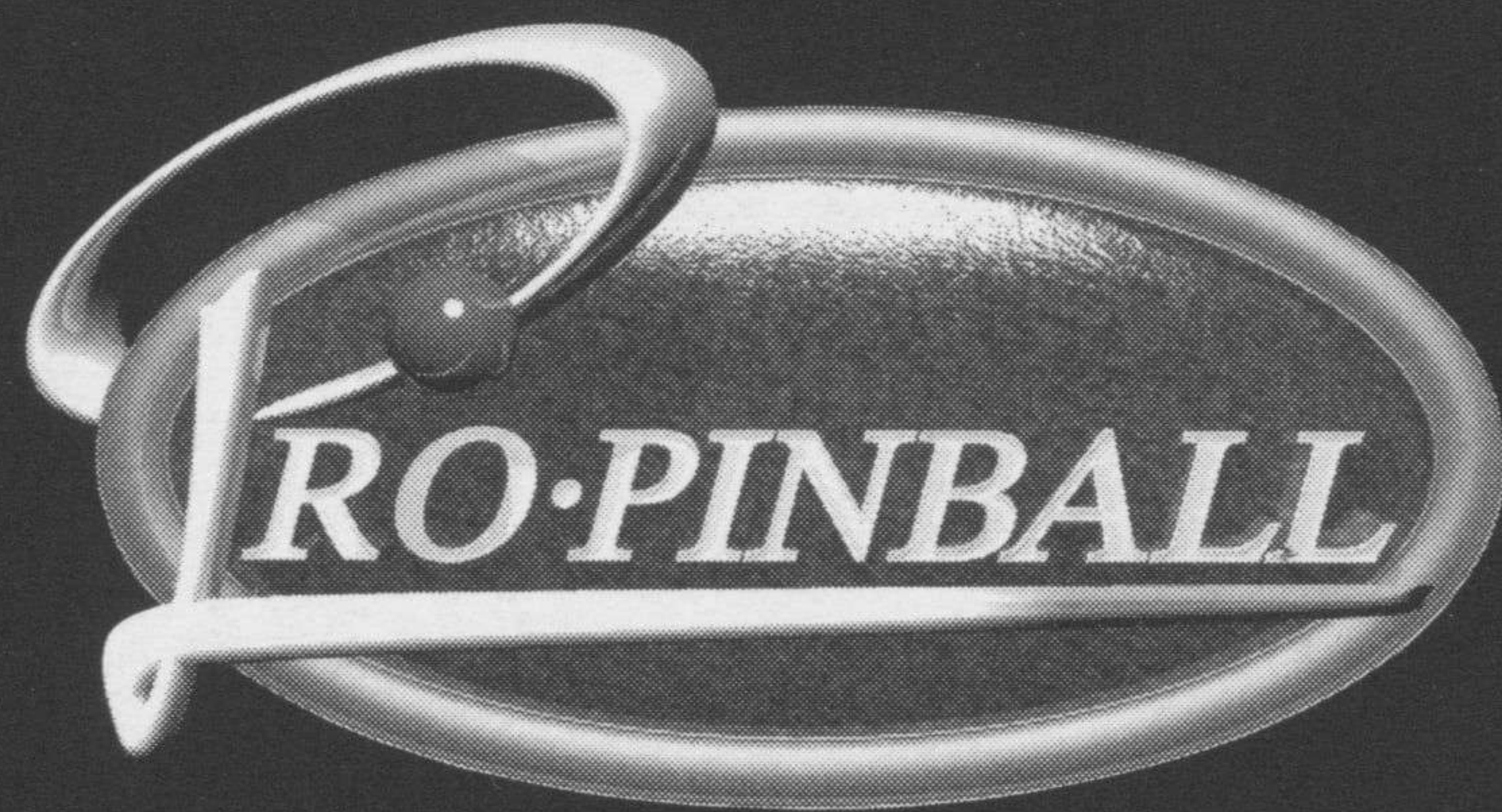
Fast Frenzy

Shoot the left ramp repeatedly to light the lock hole. Shoot the lock hole to activate Fast Frenzy (two, three or four balls on the table simultaneously).

The Ultimate Showdown

This is activated when you have completed all the Missions and sub-themes of the table. It is only available to the best players. Six balls will be fired onto the table. Hit the lit ramps, holes and lanes to score huge points and defeat the enemy!





SYSTEME MINIMUM REQUIS

4 Mo de RAM libre
System 7 ou ultérieur
Lecteur de CD-ROM

INSTALLATION

Placez le CD de Pro Pinball : The Web dans votre lecteur de CD-ROM. CLIQUEZ DEUX FOIS sur l'icône Pro Pinball. Suivez les instructions données à l'écran. Lorsque vous jouez, vous devez laisser le CD de Pro Pinball : The Web dans votre lecteur de CD-ROM avant et pendant la partie.

Lorsque le jeu est chargé, vous voyez le "MAIN MENU" (MENU PRINCIPAL):

PLAY (JOUER)

Pour commencer à jouer. Lorsque le tableau apparaît, appuyez sur <S> pour commencer une partie.

OPTIONS

Vous disposez d'un certain nombre d'options vous permettant de configurer "The Web" selon vos préférences.

Lorsque vous quitterez le jeu, ces options seront automatiquement enregistrées.

SCREEN MODE (MODE ÉCRAN)

En fonction de la quantité de Mémoire Vidéo dont vous disposez et de votre écran, vous pouvez sélectionner l'un des modes d'affichage suivants:

Mémoire Vidéo

640 X 480

800 X 600

1024 X 768

Le programme tentera de fonctionner selon la résolution d'écran et le nombre de couleurs établis pour votre écran. Si vous possédez plus d'un écran, vous devrez choisir celui que vous utiliserez pour le jeu.

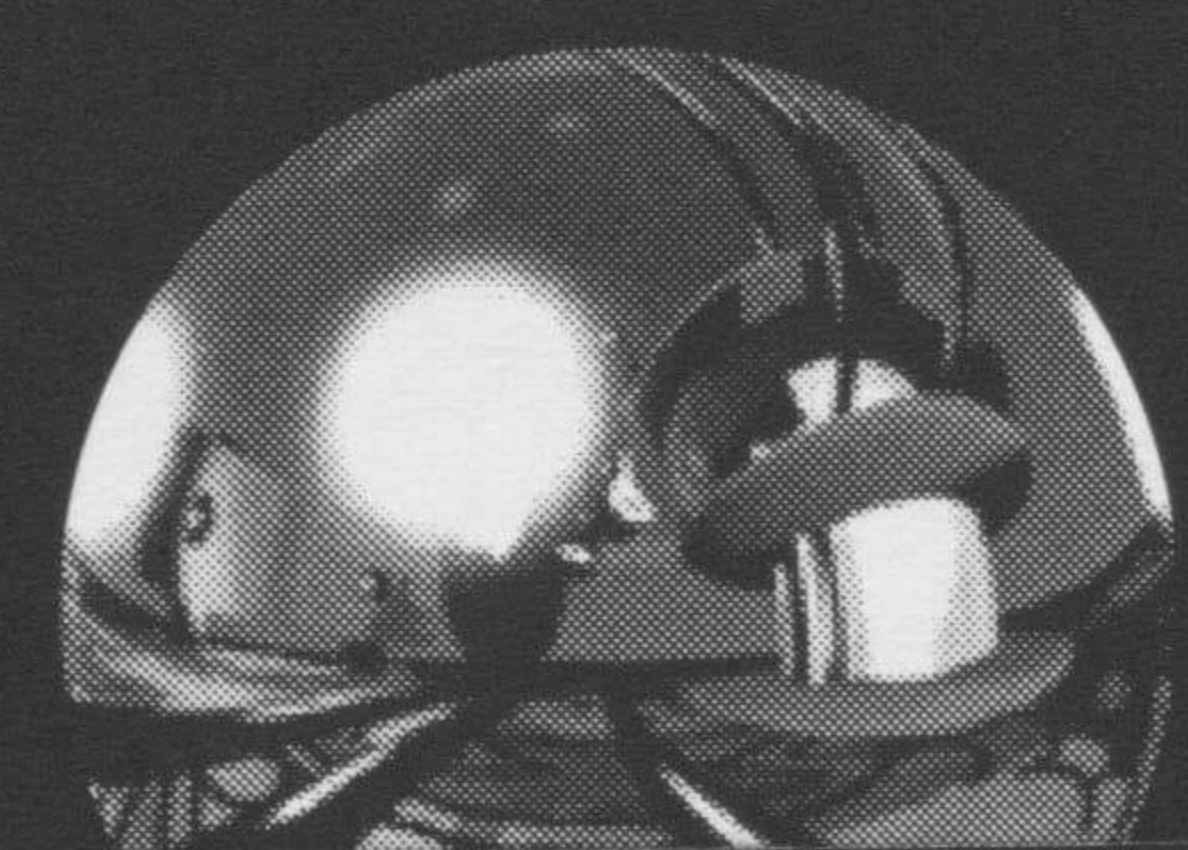
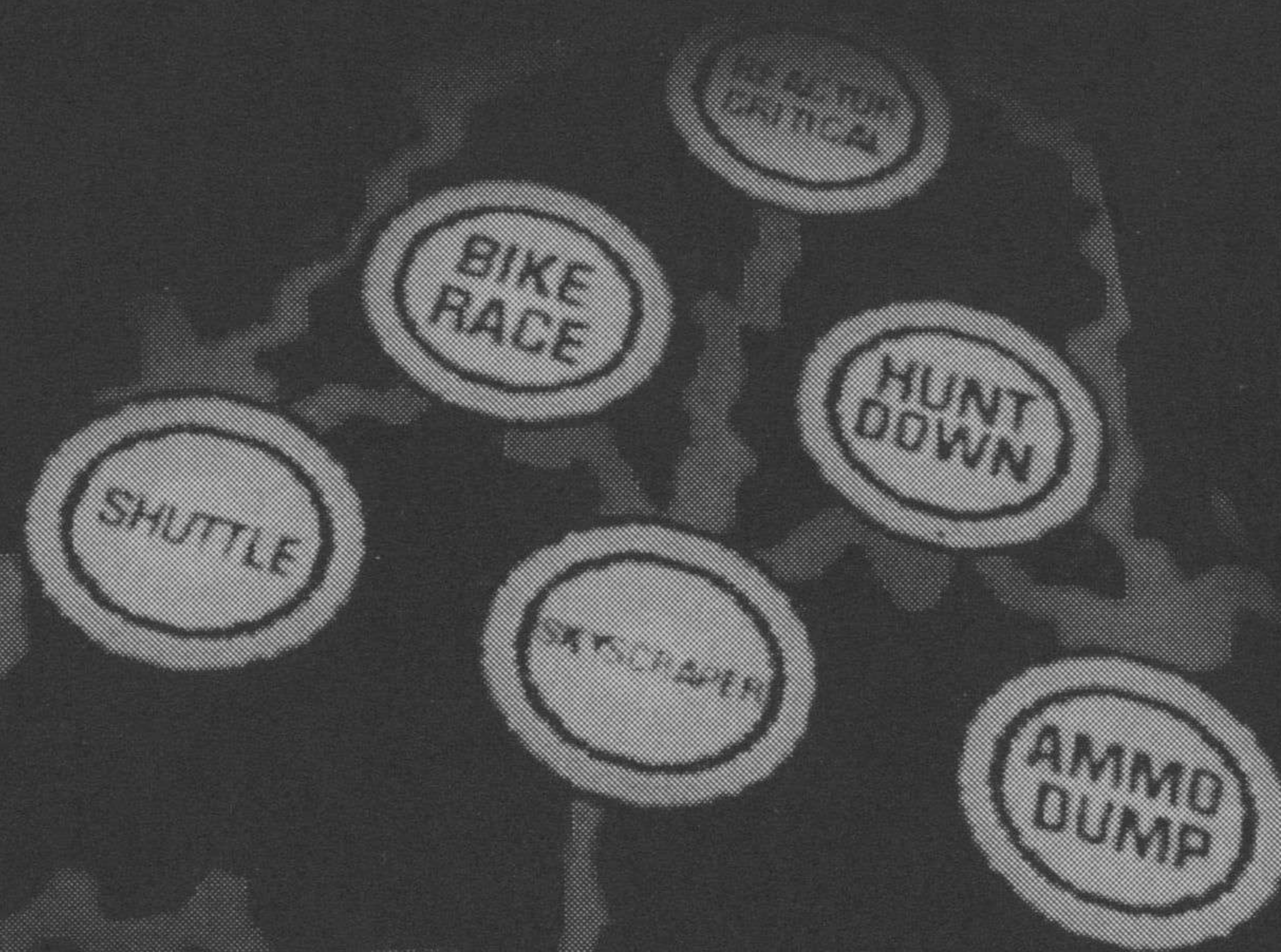
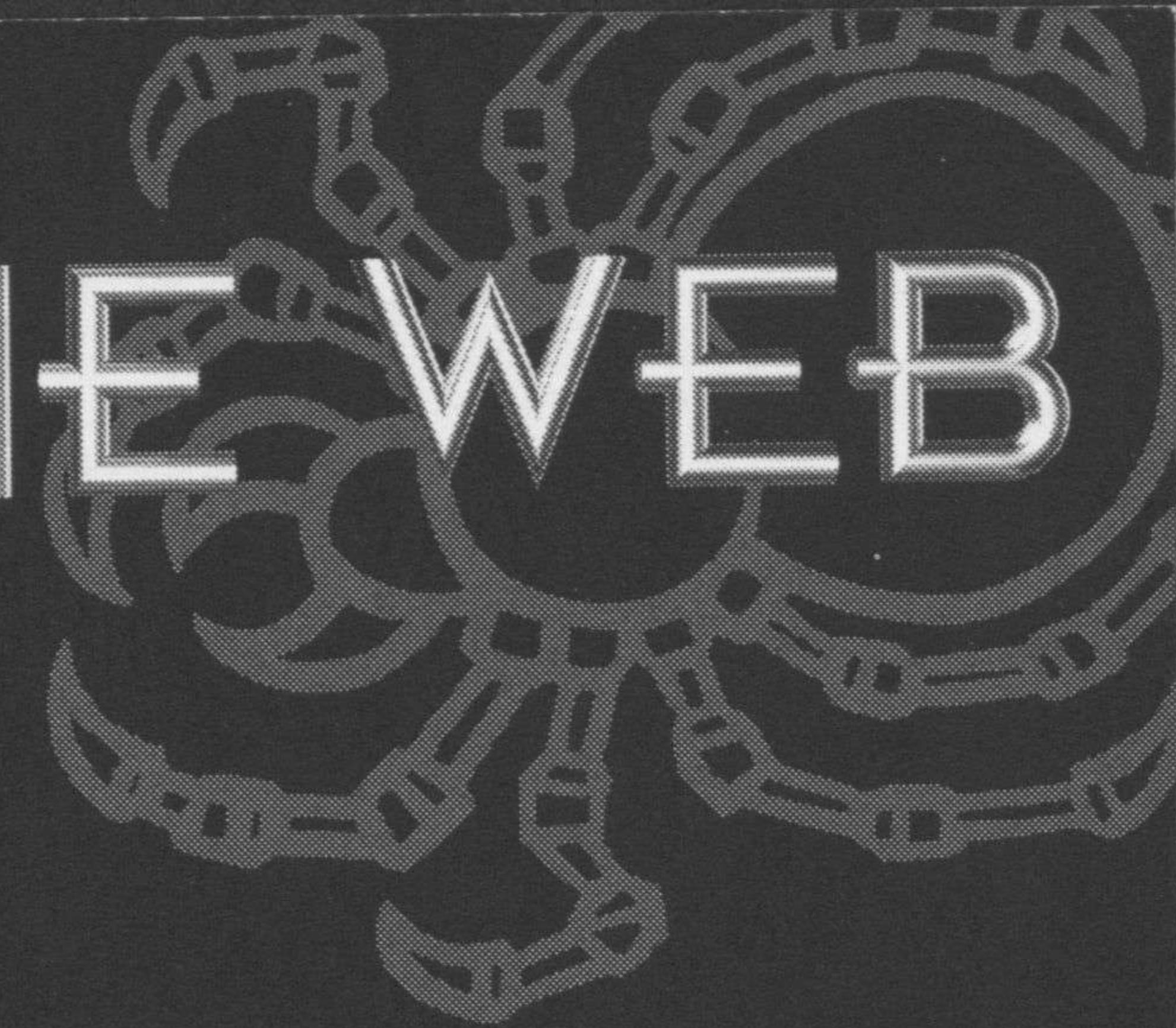
GRAPHIC DETAIL (DETAIL GRAPHIQUE)

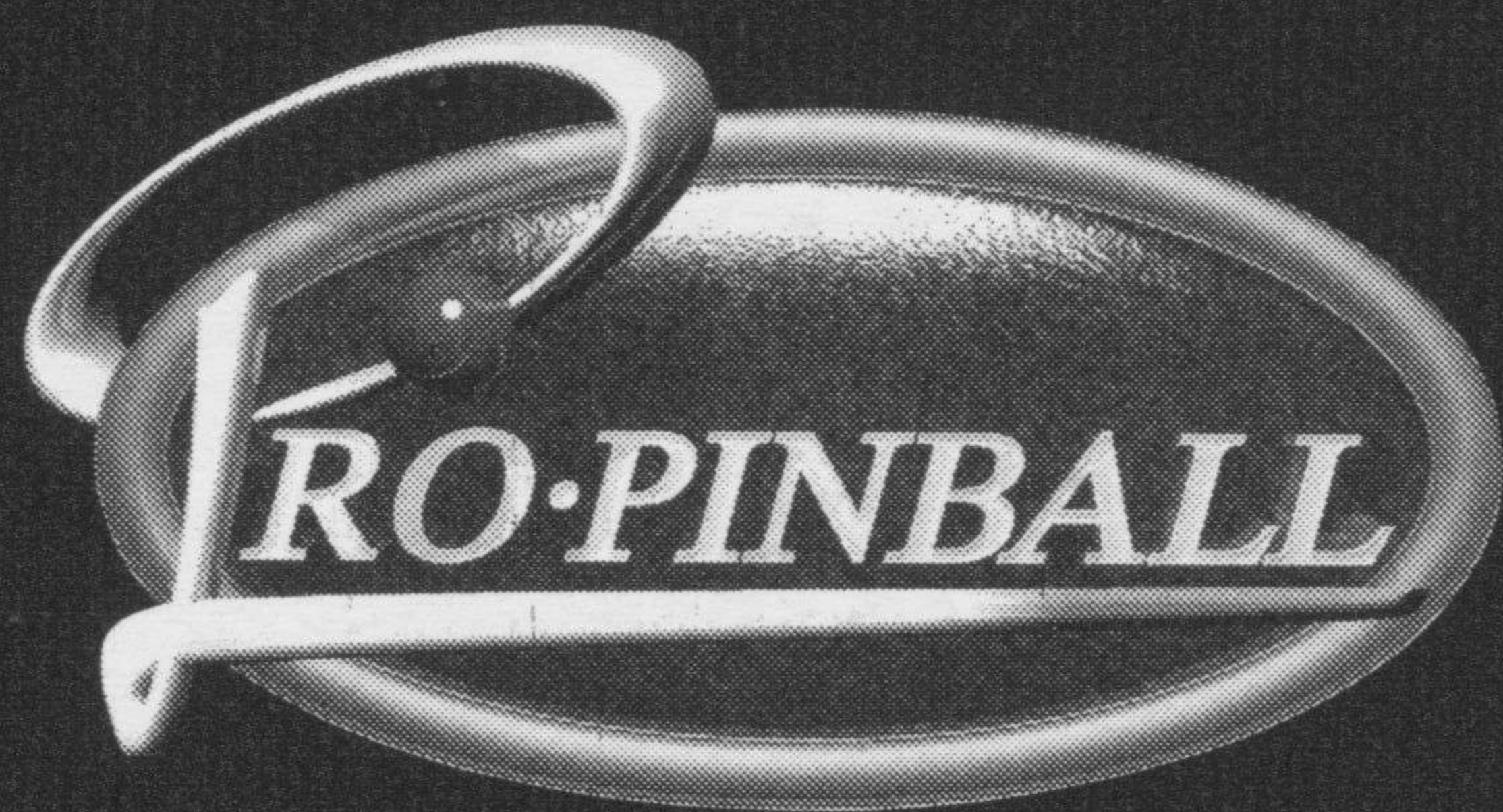
Choisissez parmi les niveaux de détail graphique "NORMAL" et "HIGH" (ELEVÉ). Le mode ELEVÉ pourrait ralentir l'exécution pendant la séance "Frenzy" (Frénésie).

TABLE VIEW (VUE DU TABLEAU)

Choisissez parmi six vues différentes du tableau. Les icônes affichées représentent l'angle de vue et la position de l'affichage de la matrice.

THE WEB





QUALITE SONORE

Selon la quantité de mémoire dont vous disposez, vous devrez/voudrez peut-être modifier la qualité sonore. Les niveaux plus bas requièrent moins de mémoire.

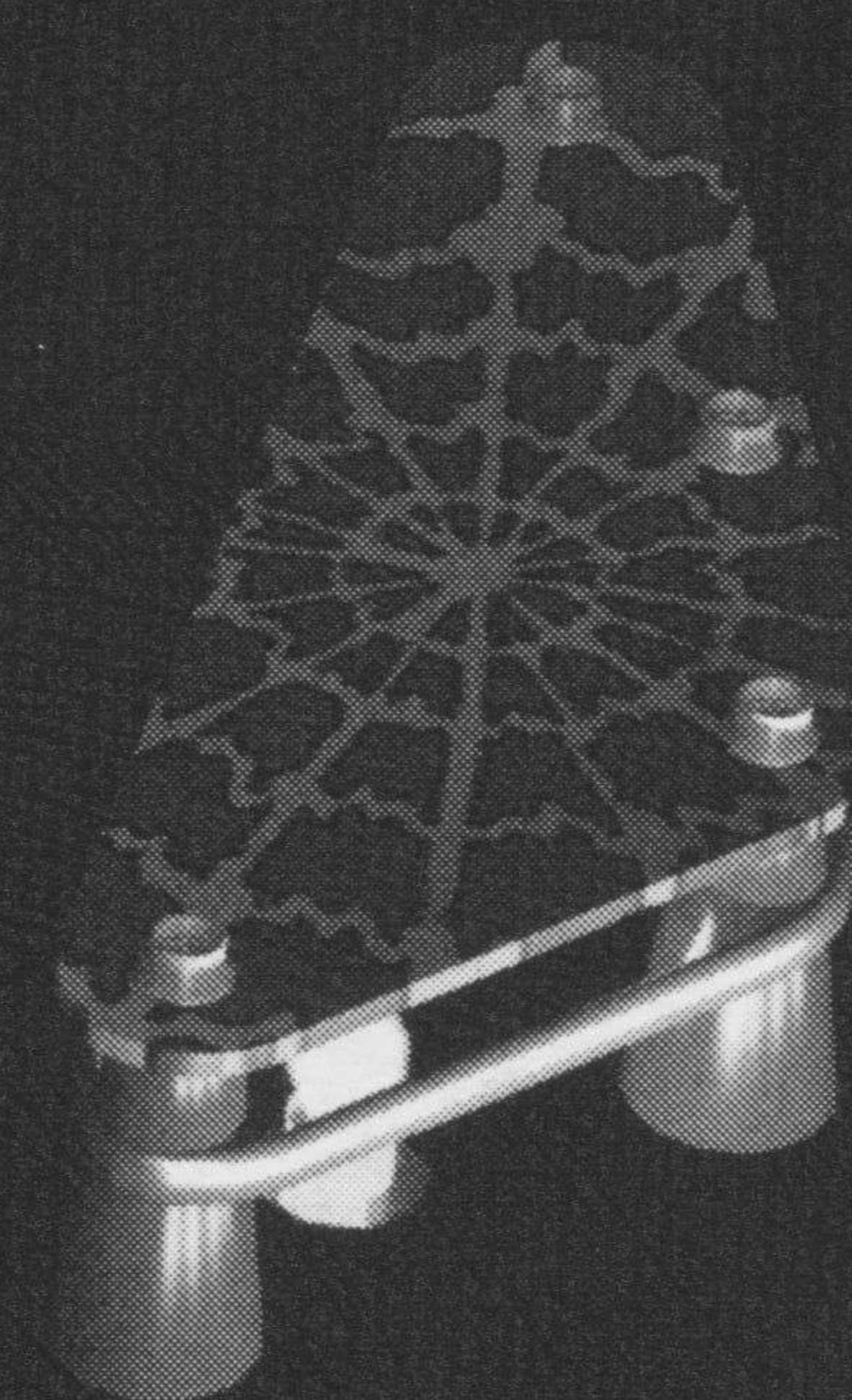
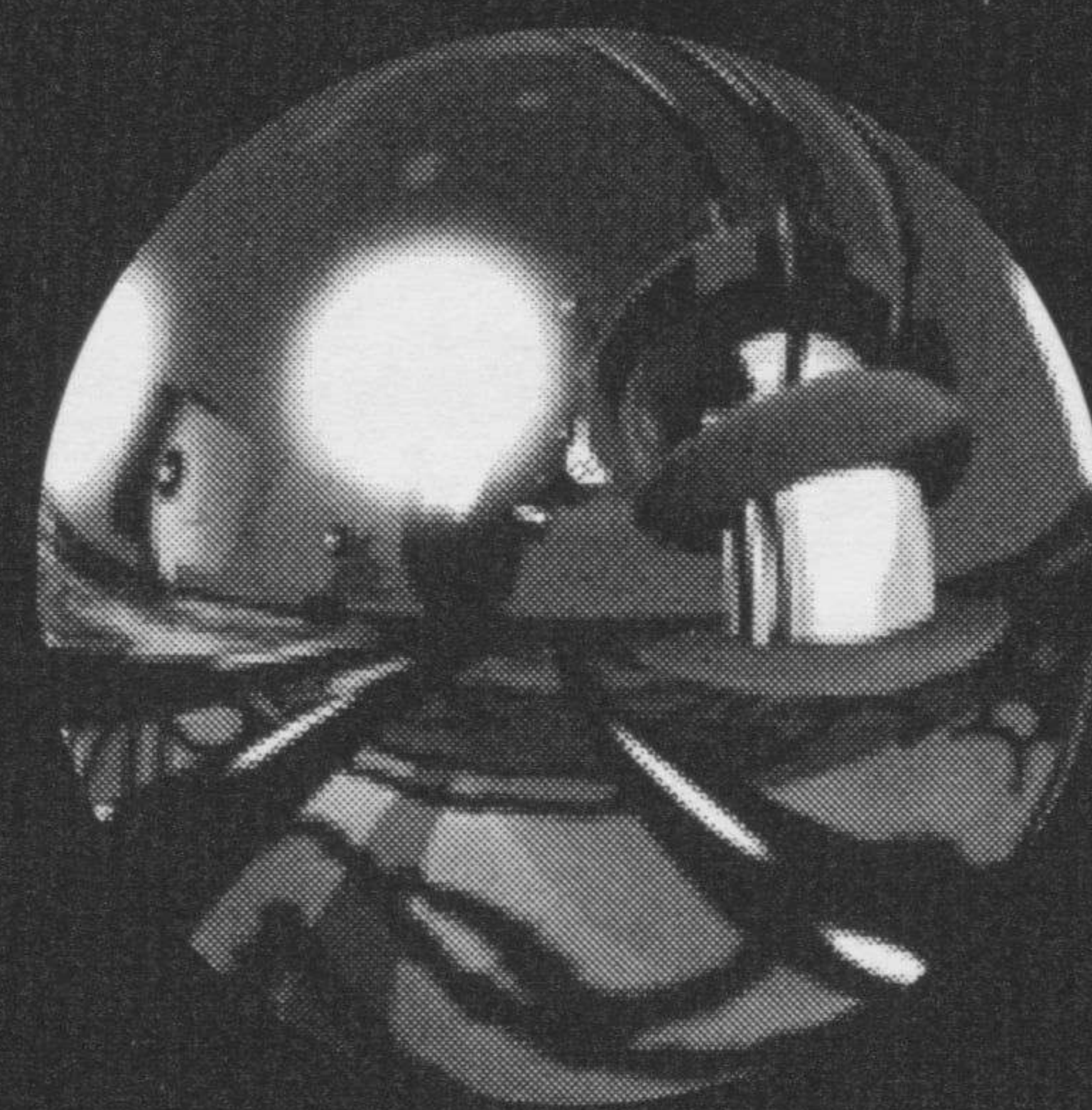
NB: pour jouer avec le paramètre de qualité sonore EXTRA, vous devrez faire glisser une copie de "Pro Pinball" sur votre disque dur, puis remplacer la taille voulue par 15 Mo (cela dépendra du mode écran que vous avez choisi). Vous devrez alors lancer le jeu à partir du disque dur. Vous n'avez pas besoin de copier le fichier "data" (données).

KEY CONFIG (CONFIGURATION DES TOUCHES)

Il est possible de configurer certaines touches de jeu. On vous demandera de le faire la première fois que vous jouerez. Vous pouvez également les configurer à partir des options ou en appuyant sur "P" et en vous servant de l'option "key config" (Configurer Touches). Les touches suivantes ne peuvent pas être configurées:

Contrôles du Jeu:

Commencer partie / Ajouter joueur	S/FI
Continuer partie	C
Lancer bille	Entrée
Volume de la musique	+/-
Volume des sons	[/]
Partie en pause	P
Quitter partie	Echap/Q



SLIDESHOW (DIAPOSITIVES)

Cette option permet d'obtenir des vues du tableau de grande qualité sous des angles variés. Servez-vous des touches de flips pour parcourir les écrans et de la touche <ECHAP> pour quitter les diapositives.

QUIT (QUITTER)

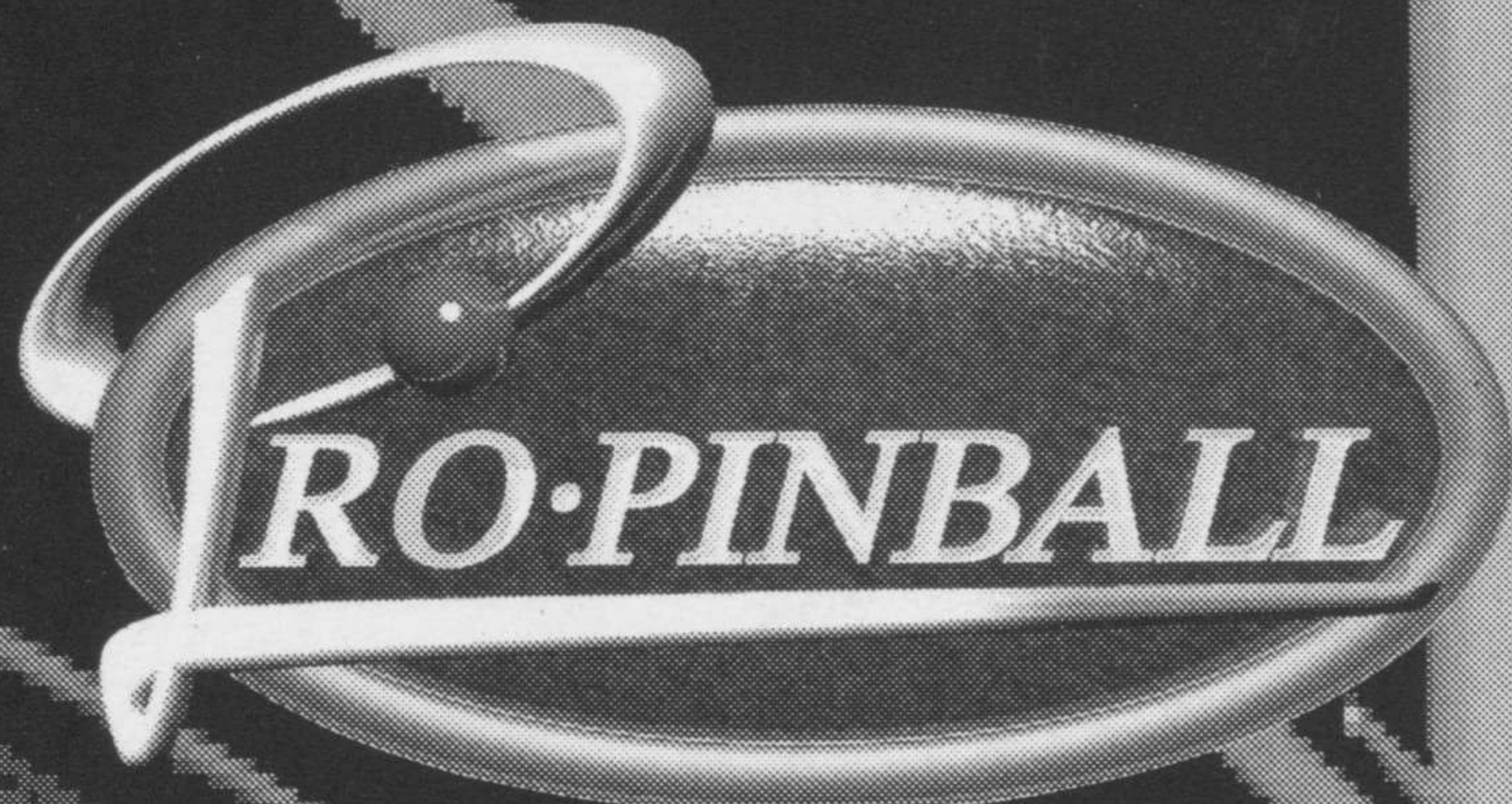
Vous obtenez les options vous permettant de quitter et d'enregistrer.

JOUER

Appuyez sur la touche <S> pour commencer une partie à UN joueur. Appuyez de nouveau pour ajouter d'autres joueurs. Appuyez sur "P", à tout moment, pour mettre la partie en pause et sortir du jeu. Vous disposez de 3 billes au début de chaque partie. Les contrôles sont les mêmes qu'avec un vrai flipper. Vous lancez les billes à l'aide de la touche <ENTREE>, puis vous utilisez les flips pour la garder en jeu aussi longtemps que possible. Vous pouvez secouer le tableau, mais n'oubliez pas que si vous le faites trop, le jeu fera tilt et vous perdrez la bille actuelle.

Après avoir joué chaque bille, un score bonus est calculé (appuyez sur <ENTREE> ou sur les deux flips pour passer cette séquence). Si votre score de fin de partie est meilleur que les précédents, vous pourrez entrer vos initiales. Servez-vous des touches de flips et de la touche <ENTREE> pour le faire.





CONSEILS

Si le mouvement de la bille n'est plus aussi fluide, le jeu ne fonctionne pas parfaitement. Si c'est le cas, essayez ce qui suit:

Essayez l'une des autres vues.
Sélectionnez un niveau de détail plus bas.

Sélectionnez une résolution d'écran plus basse / moins de couleurs.

Sélectionnez un niveau de qualité sonore plus bas.

Sélectionnez une vue où la "back box" (arrière-plan) est visible.

Crédits

Au cours de la partie, vous pourrez gagner des crédits, ce qu'on vous indiquera à l'aide d'un "claquement". Vous pouvez vous servir des crédits, en fin de partie, pour "acheter" des billes supplémentaires. Vous pouvez également garder vos crédits pour les parties suivantes. Le nombre maximum de crédits autorisés est neuf.

Recommencer la partie actuelle

Si vous avez terminé la première bille et vous souhaitez recommencer la partie, appuyez simplement sur <S>. Evitez d'appuyer de façon accidentelle pendant une partie!

Niveaux

Lorsque le score d'un joueur atteint un certain niveau, il gagne un crédit.

Tableaux des meilleurs scores

Si vous obtenez un bon score, vous gagnerez peut-être un ou plusieurs crédits. Si vous avez "acheté" une ou plusieurs billes supplémentaires au cours de la partie précédente, votre score sera placé dans le tableau des meilleurs scores "buy in" (achats effectués).

Paire

A la fin de la partie, vous assistez à la séquence des paires. Si les chiffres de la paire correspondent aux deux derniers chiffres de votre score, vous gagnerez un crédit.

LES REGLES DE "THE WEB"

Space Station Frenzy (Frénésie Spatiale)

Tirez sur toutes les cibles tombantes pour allumer la "dock" (station d'arrimage). Arrimez trois billes pour déclencher la frénésie et gagner le "jackpot" (gros lot).

Fast Frenzy (Frénésie Vitesse Grand V)

Tirez de façon répétée sur la rampe "web" (toile) pour allumer le "lock" (blocage). Tirez sur le blocage pour déclencher la frénésie et gagner le "jackpot" (gros lot).

Missions

Tirez sur le trou du centre pour activer les missions.

Power Levels (Niveaux de Puissance)

Allumez les tourniquets se trouvant dans les couloirs.

DEPANNAGE DE BASE

Si vous manquez de mémoire, essayez le paramètre 256 couleurs pour votre écran et sélectionnez le mode écran le plus petit, 640 x 480.

Toutes les préférences et meilleurs scores sont mémorisés dans un fichier "press" dans le dossier préférences de votre dossier système. Pour réinitialiser votre jeu, faites glisser le fichier préférences dans la poubelle.

Si vous voulez prendre des photos de l'écran ou une autre application est

THE WEB

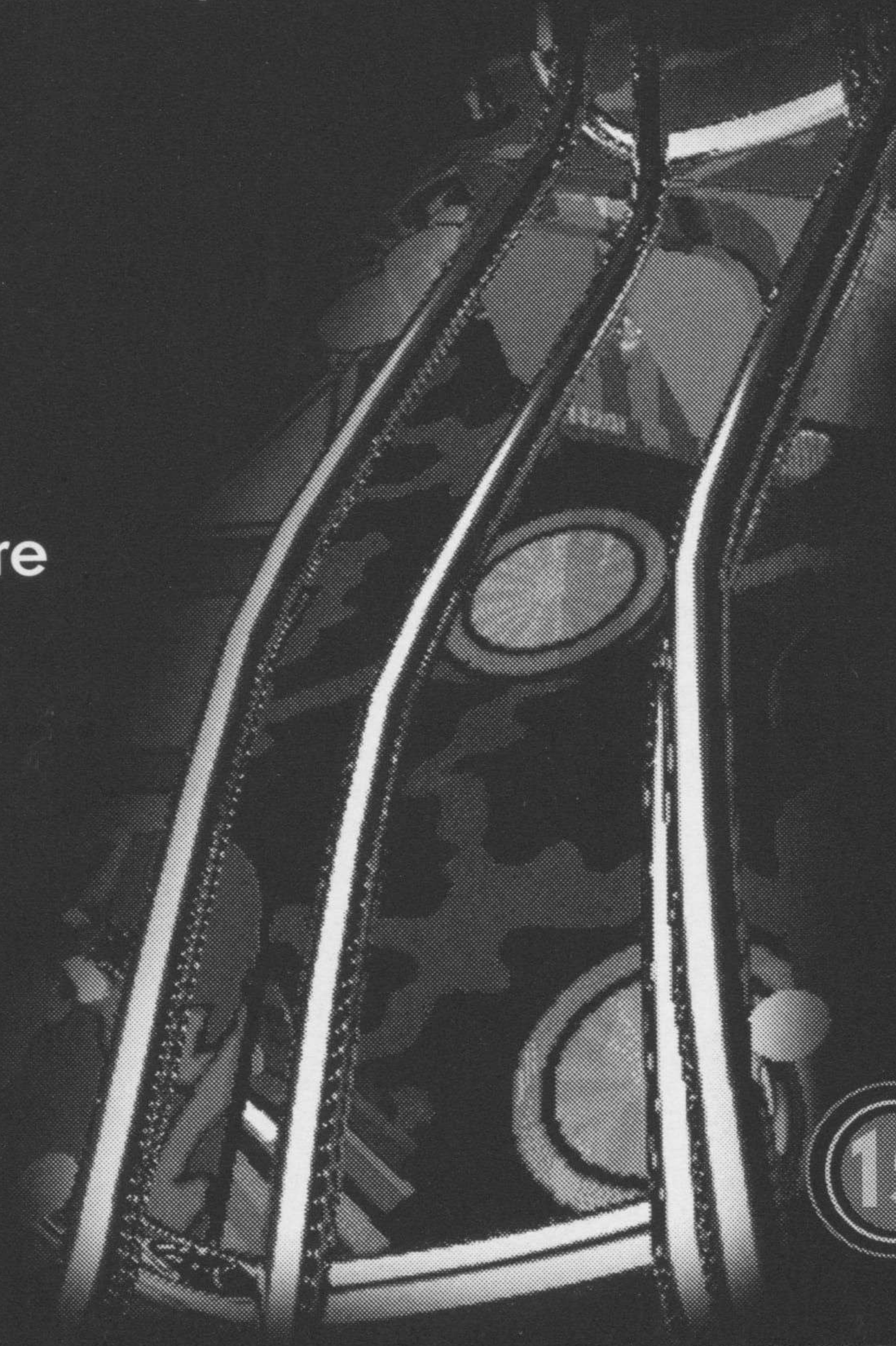
Tirez sur les tourniquets allumés pour obtenir un niveau de puissance supérieur et allumer "awards" (récompenses).

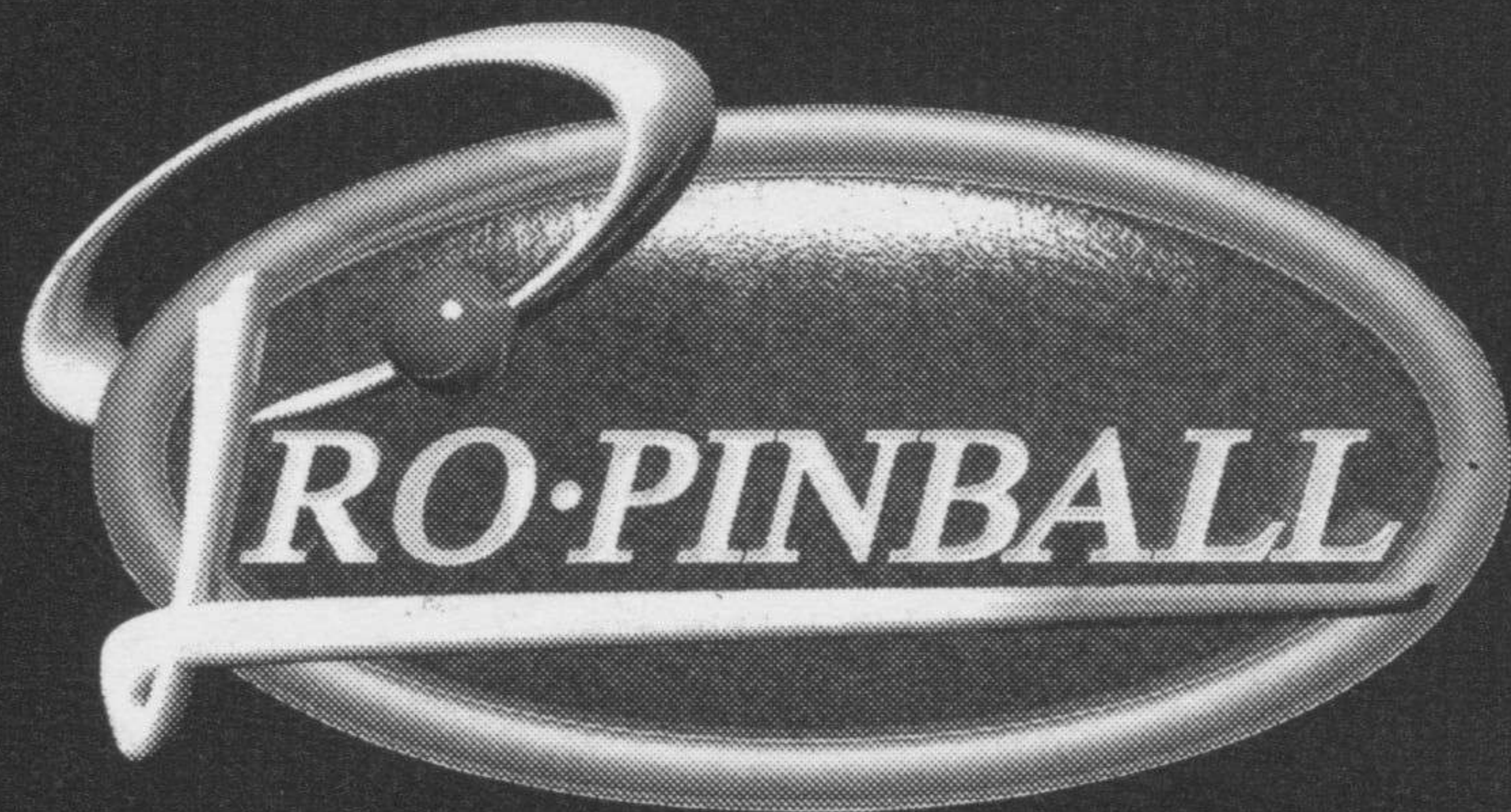
The Arena (L'Arène)

Tirez plusieurs fois de suite dans les "loops" (boucles) pour allumer "extra ball" (bille supplémentaire) et "bonus held" (bonus accumulé).

The Ultimate Showdown (Epreuve de Force)

Terminez les "Missions", "Combos" (Combinaisons), "Power" (Puissance), Bonus et Ultra pour commencer "Ultimate Showdown" (Epreuve de Force).





active en arrière-plan, impliquant un traitement secondaire, tapez le mot "snapshot" (photo) dans la fenêtre de commentaire du fichier "press". Cela pourra, cependant, ralentir le jeu et provoquer des effets indésirables.

Si vous possédez une carte graphique différente et la fenêtre du jeu affiche n'importe quoi, essayez de taper "keep local" (garder local) dans la fenêtre de commentaire. Vous pouvez, si vous le voulez, entrer "snapshot" (photo) et "keep local" (garder local) dans la fenêtre.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Si ce produit vous pose des problèmes, veuillez contacter notre service d'assistance technique à l'un des numéros suivants.

ROYAUME-UNI 0181 343 9143, ETATS-UNIS (301) 916 9303

N'oubliez pas de vous rendre sur notre Site Web pour obtenir les mises à niveau, les meilleurs scores du monde et bien d'autres choses encore, à l'adresse:

<http://www.empire.co.uk>

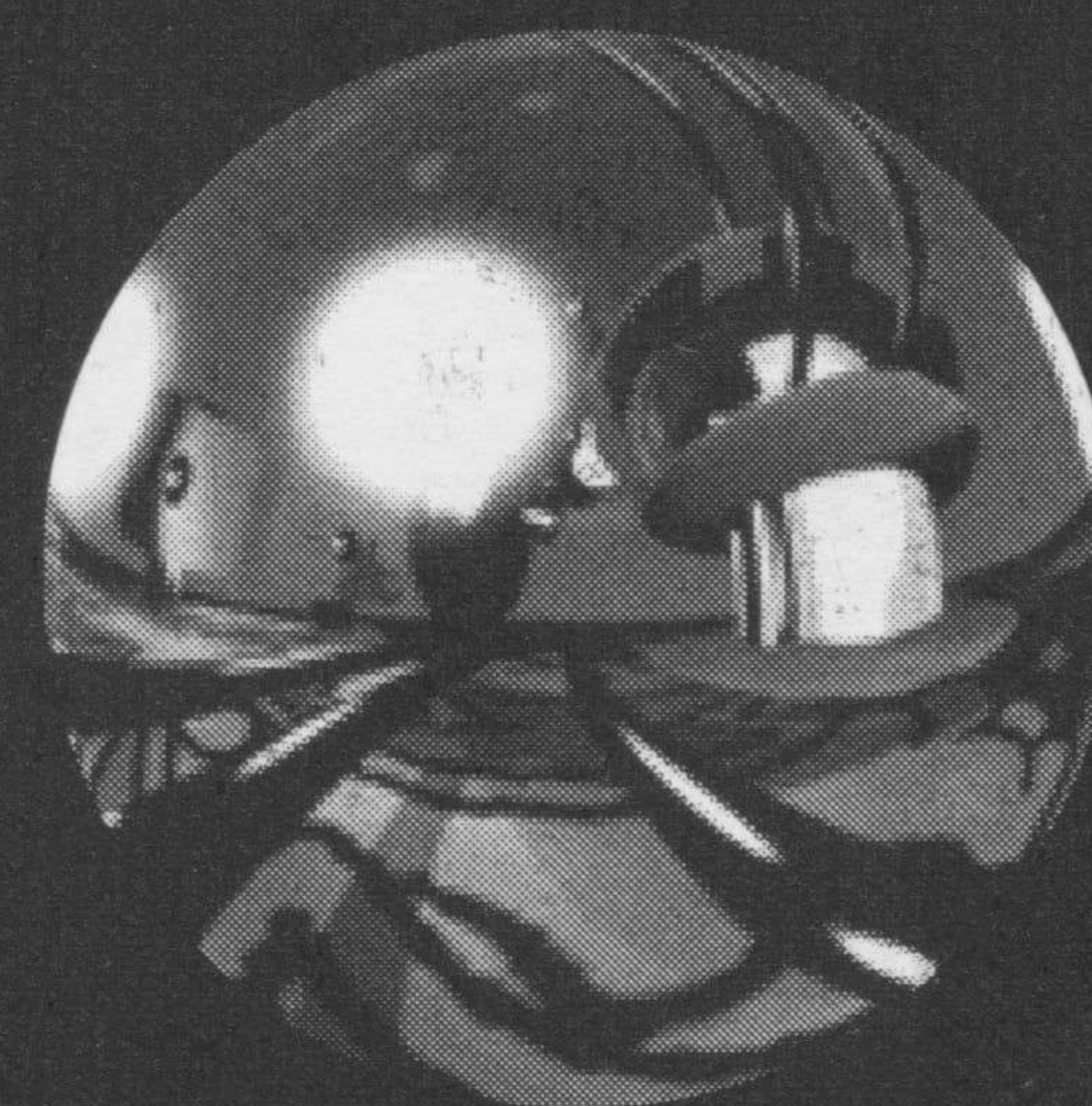
MENTAIRES (si vous en avez besoin!)

Power Levels (Niveaux de Puissance)

Les couloirs au bas du tableau allument les couloirs des Tourniquets. Tirez lorsqu'ils sont allumés pour augmenter les niveaux de puissance. À chacun d'entre eux, vous recevez des bonus variés. Les niveaux de puissance sont remis à zéro quand vous perdez la bille. Ils vont de 1 à 8.

Combos (Combinaisons)

On vous accorde une combinaison ou un tir combiné lorsque vous tirez dans une boucle, une orbite ou une



rampe plusieurs fois de suite rapidement. Des combinaisons successives vous rap (Combinaison), "Double Combo" (Double Combinaison) ou "Triple Combo" (Triple C total de vos points.

THE WEB

Missions

Tirez dans le trou au centre du haut du tableau pour commencer une Mission. Les instructions la concernant sont données sur l'affichage de la matrice. Les voyants "Spider" (Araignée) vous montrent ce que vous devez frapper. L'affichage suivra également votre progression dans chaque mission. Vous disposez d'un certain temps pour accomplir la mission. Il en existe six. Lorsque vous réussissez une mission vous gagnez une "Showdown Sphere" (Sphère d'Epreuve de Force).

Skill Shot (Tir de Précision)

Vous verrez une araignée s'allumer brièvement lorsque vous ferez tomber une bille. Tirez dessus pour effectuer un tir de précision et gagner un gros score bonus.

Video Mode (Mode Vidéo)

La matrice vous indiquera quand le mode vidéo pourra être activé. Servez-vous des boutons des flips pour tirer dans les mines de l'affichage de la matrice. Ne tirez pas sur les billes numérotées, elles vous rapportent des bonus. Si vous êtes vraiment doué, vous gagnerez peut-être une bille supplémentaire.

Space Station Frenzy (Frénésie Spatiale)

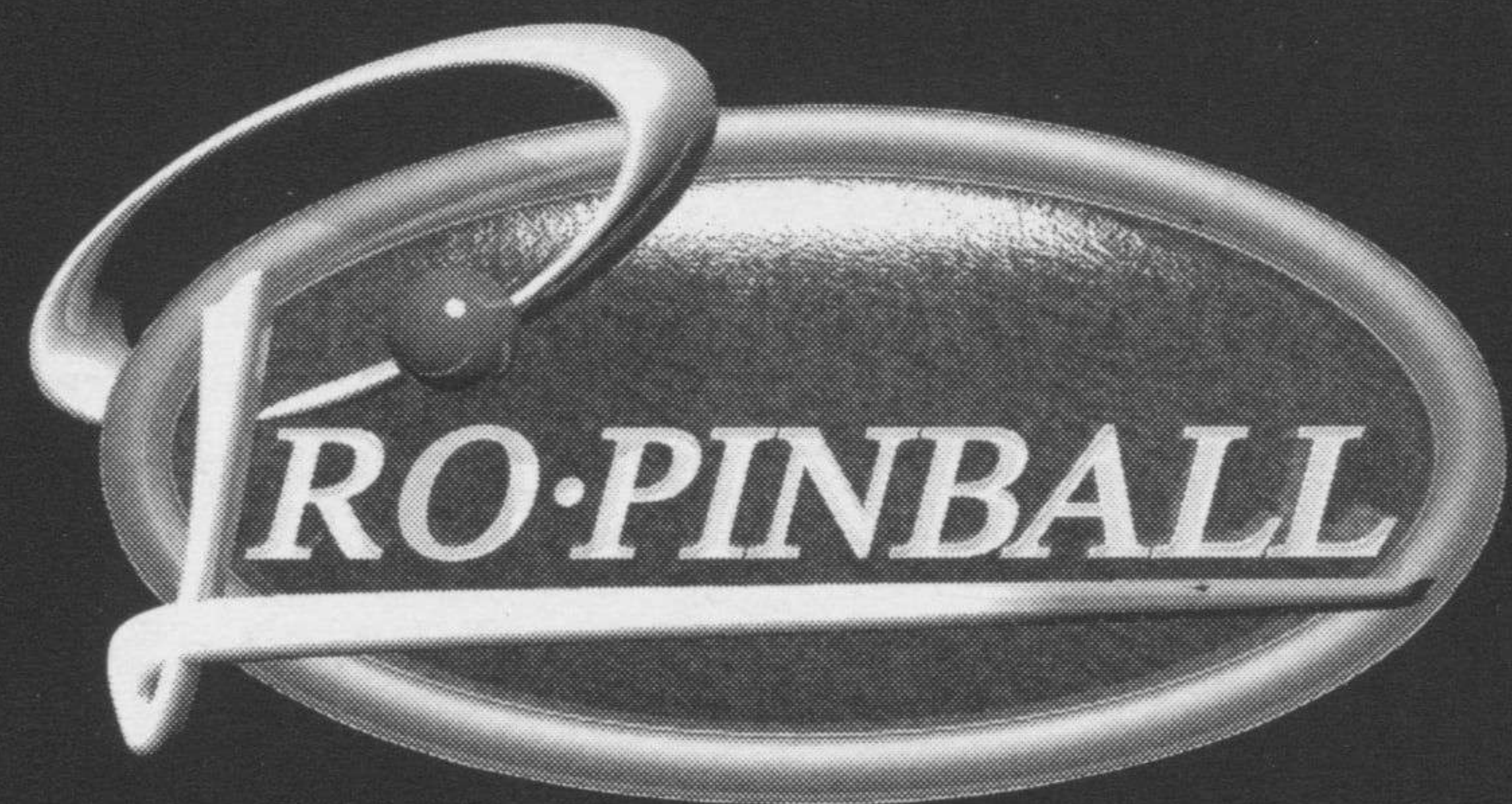
Tirez sur toutes les cibles tombantes en haut de l'écran pour allumer "dock" (station d'arrimage), indiqué par une flèche verte. Mettez trois billes dans la station d'arrimage pour déclencher la "Space Station Frenzy" (Frénésie Spatiale). Vous jouerez avec les trois billes en même temps. Gagnez des "jackpots" (gros lots) pour augmenter votre score de façon considérable.

Fast Frenzy (Frénésie Vitesse Grand V)

Visez plusieurs fois la rampe de gauche pour allumer le "lock hole" (trou de blocage). Tirez dedans pour activer la "Fast Frenzy" (Frénésie Vitesse Grand V), vous aurez deux, trois ou quatre billes en même temps sur le tableau.

The Ultimate Showdown (L'Epreuve de Force)

Elle est activée quand vous terminez toutes les Missions et autres séquences du tableau. Elle n'est ouverte qu'aux meilleurs joueurs et elle comporte six billes simultanées. Visez les rampes, les trous et les couloirs allumés pour marquer des tas de points et vaincre l'ennemi!



SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

4 MB RAM

System 7 oder besser
CD-ROM-Laufwerk

INSTALLATION

Legen Sie die 'Pro Pinball : The Web'-CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein, **DOPPELKLICKEN** Sie das 'Pro Pinball'-Icon, und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Möchten Sie ein Spiel spielen, muß die 'Pro Pinball : The Web'-CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk eingelegt sein und darf auch während des Spiels nicht entfernt werden.

Nach Laden des Spiels erscheint das **HAUPTMENÜ**:

PLAY (SPIELEN)

Startet das Spiel. Warten Sie, bis der Flippertisch erscheint, und drücken Sie <S>.

OPTIONS (OPTIONEN)

Ihnen stehen zahlreiche Optionen zur Verfügung, dank der Sie die Spielleistung optimieren können. Beenden Sie das Spiel, werden diese Optionen automatisch gespeichert.

SCREEN MODE (BILDSCHIRMMODUS)

Abhängig davon, welchen Monitor und wieviel Videospeicher Sie haben, können Sie einen der folgenden Anzeigemodi wählen:

Videospeicher	640 x 480 Farben
	800 x 600 Farben
	1024 x 768 Farben

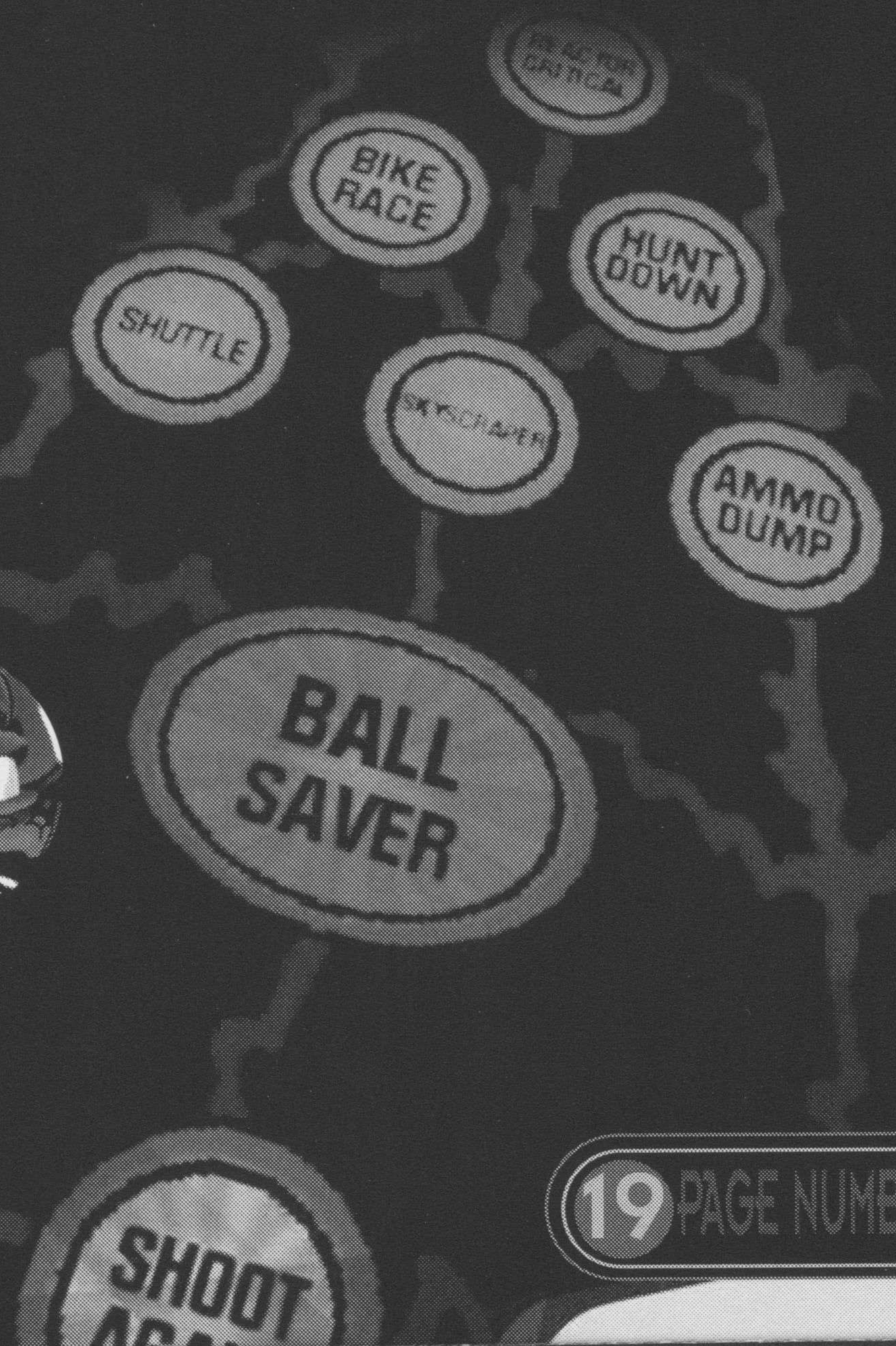
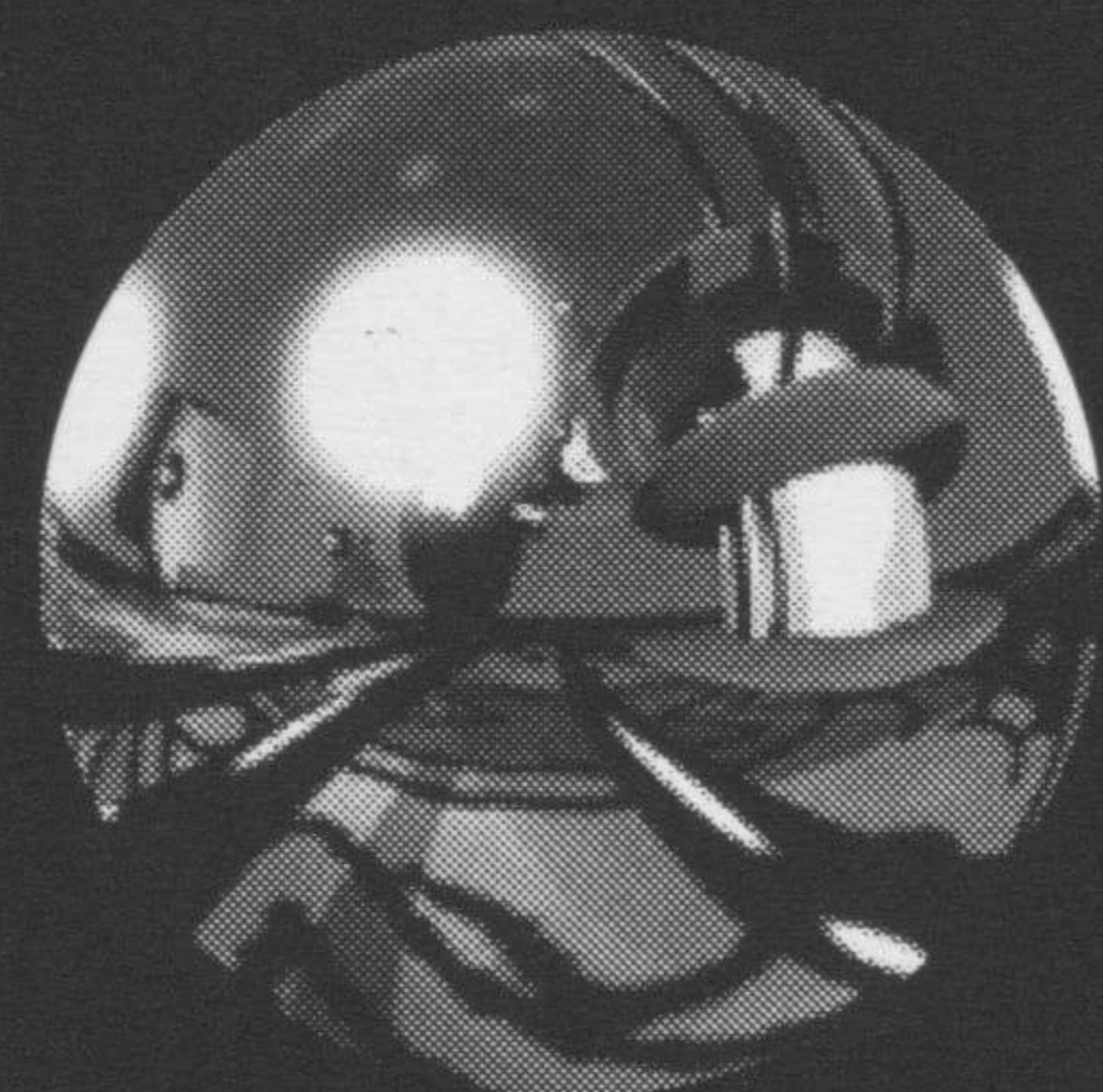
Das Programm wird versuchen, das Spiel mit der gewählten Bildschirmauflösung und Farbenanzahl Ihres Monitors auszuführen. Haben Sie mehr als einen Monitor, müssen Sie den gewünschten zuvor wählen.

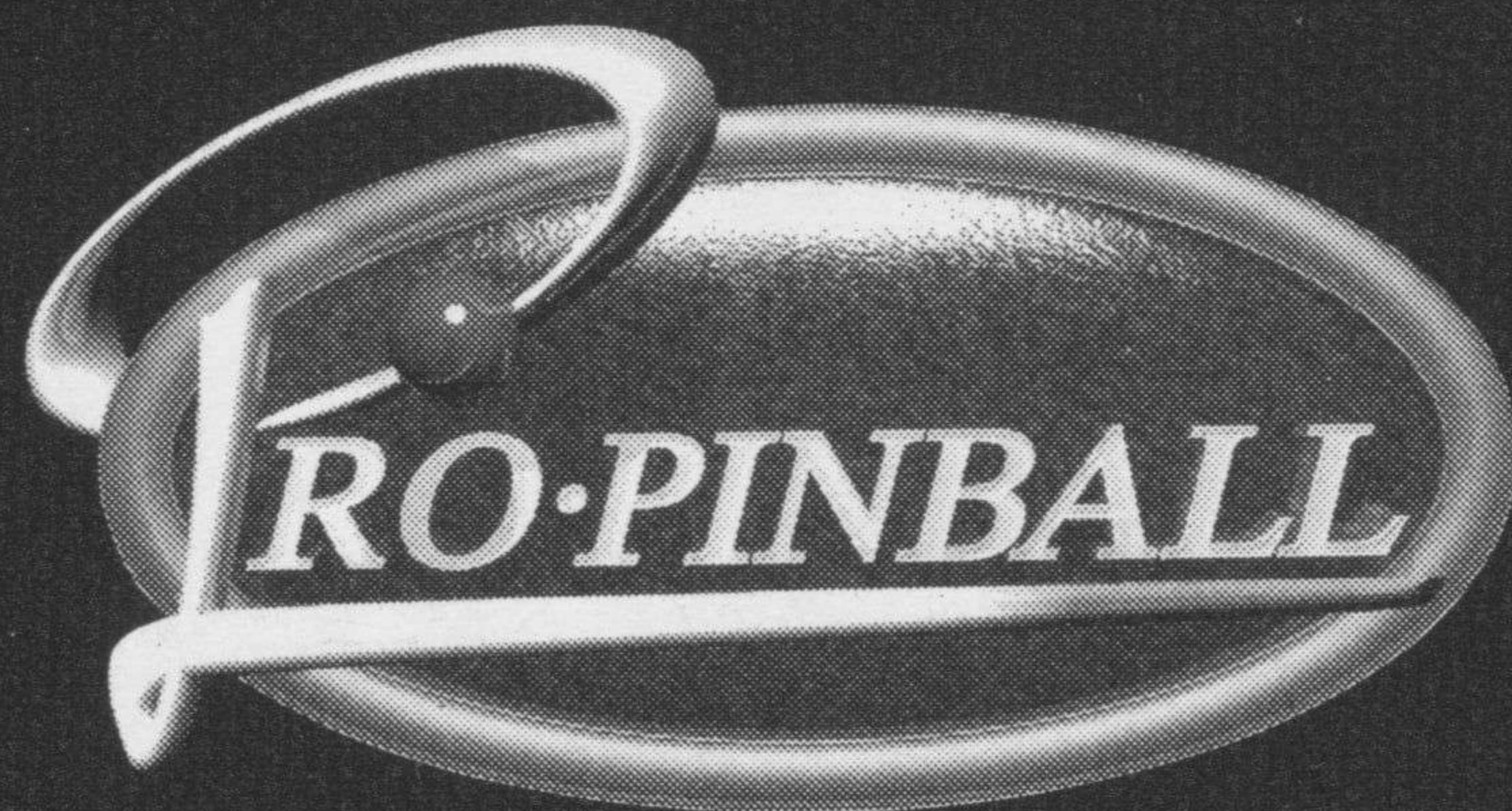
GRAPHIC DETAIL (GRAFIKDETAIL)

Wählen Sie zwischen NORMAL oder HIGH (HOCH). Wählen Sie HIGH, läuft das Spiel während der FRENZY-Runde möglicherweise langsamer.

TABLE VIEW (TISCHPERSPEKTIVE)

Wählen Sie eine von sechs verschiedenen Tischperspektiven. Die hier aufgeführten Icons repräsentieren die Blickperspektive und die Position auf der Punktmatrix.





SOUND QUALITY (TONQUALITÄT)

Abhängig davon, wieviel Speicherplatz verfügbar ist, müssen/möchten Sie vielleicht die Tonqualität neu einstellen, wobei eine geringere Tonqualität weniger Speicherplatz beansprucht.

HINWEIS: Möchten Sie mit der Tonqualität EXTRA spielen, müssen Sie eine Kopie des Spiels auf Ihre Festplatte ziehen und die bevorzugte Größe dann auf rund 15 MB (vom gewählten Bildschirmmodus abhängig) ändern. Das Spiel wird daraufhin von der Festplatte ausgeführt. Den Datenordner brauchen Sie dazu nicht zu kopieren.

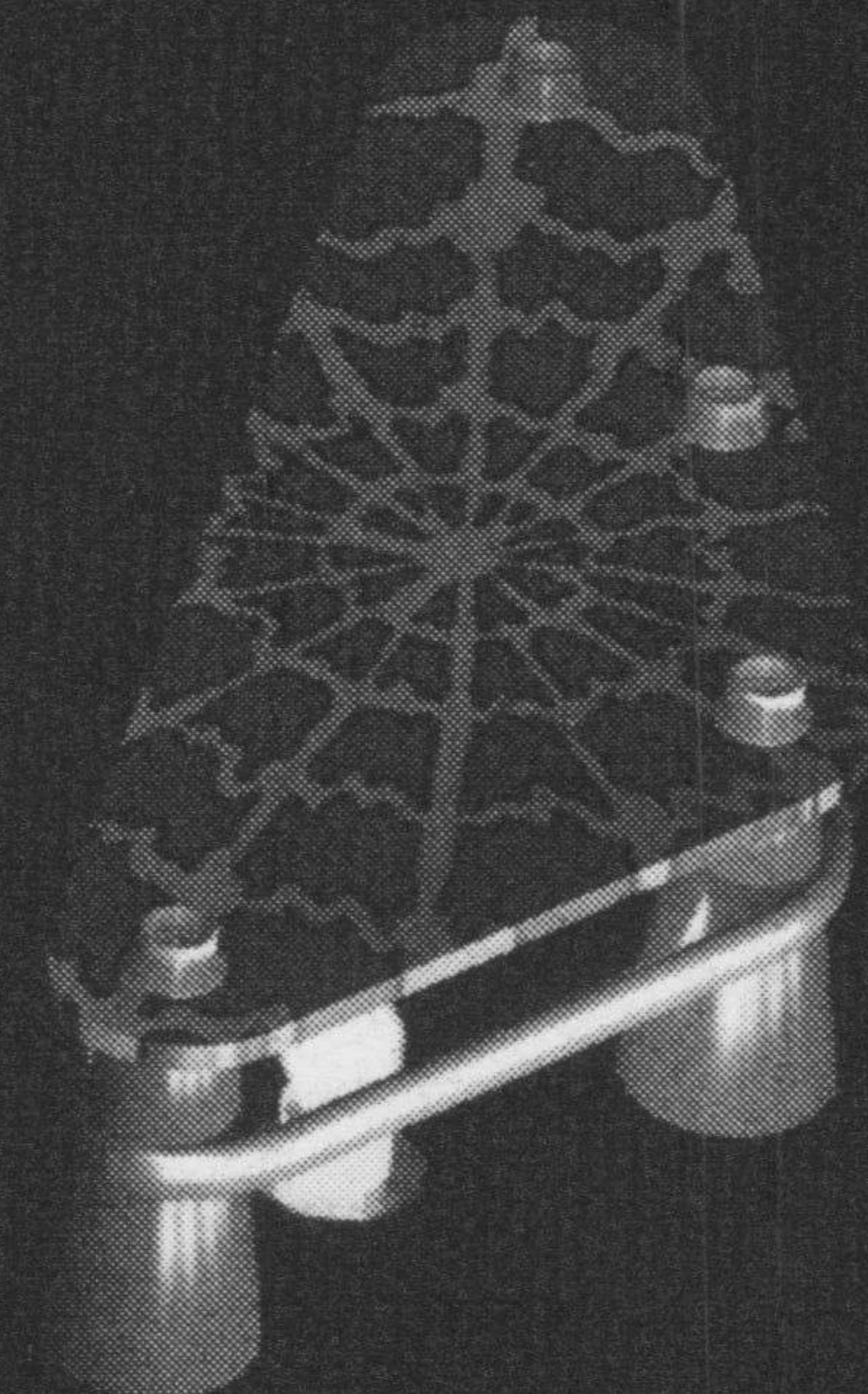
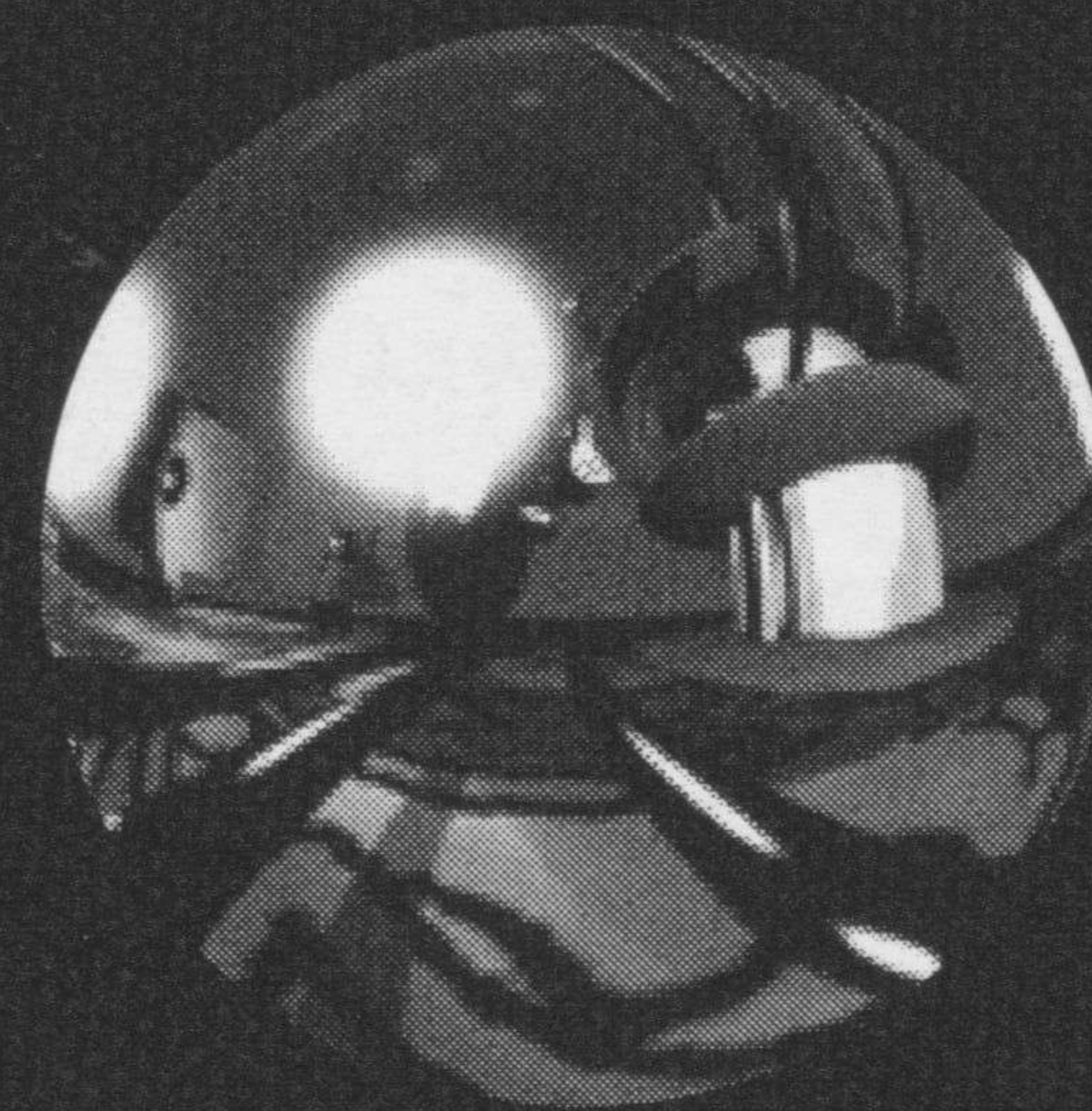
KEY CONFIG (TASTENKONFIGURATION)

Spielen Sie das Spiel zum ersten Mal, können einige der Spieltasten neu konfiguriert werden. Sie können dazu später aber auch die Hauptmenüfunktion **OPTIONS (OPTIONEN)** wählen oder jederzeit 'P' drücken und die Menüoption **KEY CONFIG** anklicken. Folgende Tastenzuteilungen können nicht geändert werden:

Tischsteuerungen:

Spiel starten/Spieler hinzufügen
Spiel fortsetzen
Kugel starten
Musiklautstärke
SFX-Lautstärke
Spiel unterbrechen
Spiel beenden

S/FI
C
Eingabetaste
+/-
[]
P
Esc/Q



SLIDESHOW (DIASHOW)

Wählen Sie diese Option, um sich den Tisch aus einer von mehreren erstklassigen Blickperspektiven anzusehen. Drücken Sie die Flippertasten, um durch die verschiedenen Ansichten zu schalten, und <ESC> , um die Diashow zu beenden.

QUIT (BEENDEN)

Beenden und Optionen speichern.

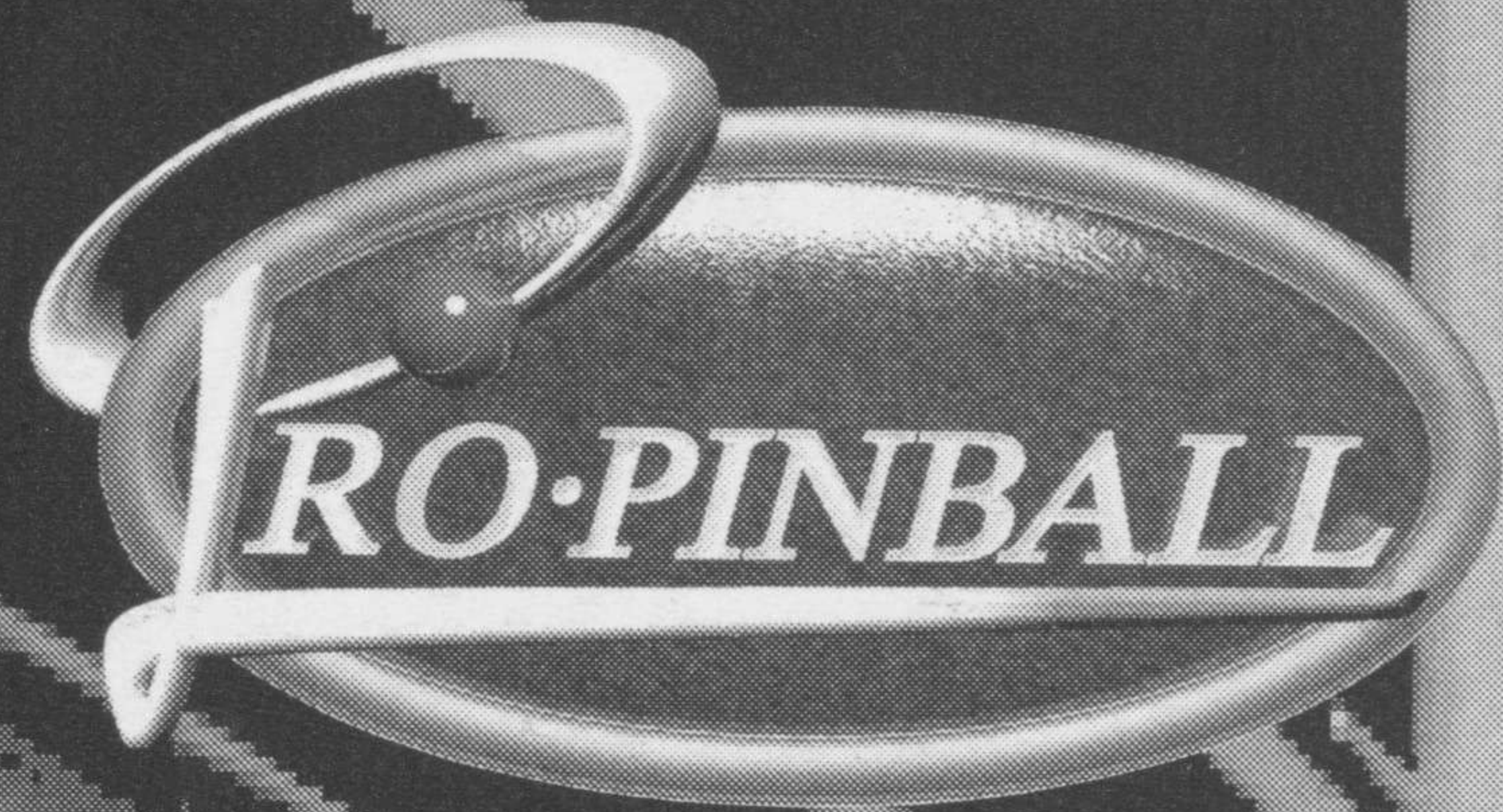


DAS SPIEL

Drücken Sie die Taste <S>, um ein 1-Spieler-Spiel zu starten, und noch einmal, wenn weitere Spieler am Spiel teilnehmen möchten. Betätigen Sie während des Spiels jederzeit die Taste <P>, um das Spiel zu unterbrechen und das Desktop bzw. den Schreibtisch aufzurufen. Jedes Spiel beginnt mit 3 Kugeln. Die Steuerungen funktionieren genauso wie bei einem richtigen Flippertisch. Starten Sie die Kugeln, indem Sie die <EINGABETASTE> drücken, und versuchen Sie, sie mittels der Flippertasten so lange wie möglich im Spiel zu halten. Sie können den Tisch auch anstoßen, doch sollten Sie vorsichtig sein, daß Sie ihn nicht zu stark anstoßen, da er sonst auf Kosten der derzeitig gespielten Kugel KIPPEN könnte.

Nach Abschluß jeder Kugel wird die Bonuspunktzahl berechnet (drücken Sie die <EINGABETASTE> oder beide Flippertasten, um diesen Vorgang zu überspringen). Ist Ihre Punktzahl am Ende des Spiels höher als eine der zuvor erreichten Höchstpunktzahlen, dürfen Sie Ihre Anfangsbuchstaben eingeben. Drücken Sie dazu die Flippertasten und die <EINGABETASTE>.

THE WEB



TIPS

Sollten die Kugelbewegungen etwas ruckartig ausfallen, läuft das Spiel nicht mit optimaler Leistung. In diesem Fall haben Sie folgende Möglichkeiten:

Schalten Sie eine andere Blickperspektive ein.
Wählen Sie einen niedrigeren Grafikdetaillevel.
Wählen Sie eine niedrigere Bildschirmauflösung / weniger Farben.
Wählen Sie eine niedrigere Tonqualität.
Wählen Sie eine Ansicht mit Hintergrunddisplay.

Kredite

Während des Spiels können Sie sog. Kredite gewinnen, die durch einen lauten Knall angekündigt werden. Sie können mittels dieser Kredite am Ende des Spiels Extrakugeln 'kaufen'. Kredite werden von einem Spiel auf das nächste übertragen, doch können maximal nur neun Kredite gesammelt werden.

Neustart des aktuellen Spiels

Haben Sie die erste Kugel abgeschlossen und möchten das Spiel erneut starten, drücken Sie einfach die Taste <S>, woraufhin das Spiel von vorn beginnt. Passen Sie auf, daß Sie diese Taste nicht versehentlich während des Spiels drücken!

Replays - Wiederholungsspiele

Übersteigt die Punktzahl des Spielers den REPLAY-Level, wird er mit einem Kredit belohnt.

'High Score'-Tabellen

Erreichen Sie eine Höchstpunktzahl, werden Sie mit einem oder mehreren Krediten belohnt. Haben Sie während des vorherigen Spiels eine Extrakugel 'gekauft', geht Ihre Höchstpunktzahl in die sog. 'BUY IN'-High Score-Tabelle ein.

Match

Am Ende des Spiels erscheint die Matchfolge. Stimmt die Matchnummer mit den letzten beiden Ziffern überein, erhalten Sie zur Belohnung einen Kredit.

REGELKARTE FÜR 'THE WEB'

Space Station Frenzy - Raserei im Weltraum

Treffen Sie alle Klappziele, um DOCK aufleuchten zu lassen. Docken Sie drei Kugeln ein, um das Space-Rennen zu starten und Jackpots zu gewinnen.

Fast Frenzy - Schneller Amoklauf

Treffen Sie mehrmals die WEB-Rampe, um LOCK (SPERRE) aufleuchten zu lassen. Treffen Sie dann die SPERRE selbst, um dem Amoklauf den Startschuß zu geben und schnelle Jackpots zu gewinnen.

Missions - Missionen

Treffen Sie das in der Mitte gelegene Senkloch, um MISSIONS zu starten.

Power Levels - Power-Levels

Die Innengassen bringen die Propeller zum Leuchten. Treffen Sie die erleuchteten Propeller, um höhere Power-Levels zu erreichen und Bonusse aufleuchten zu lassen.

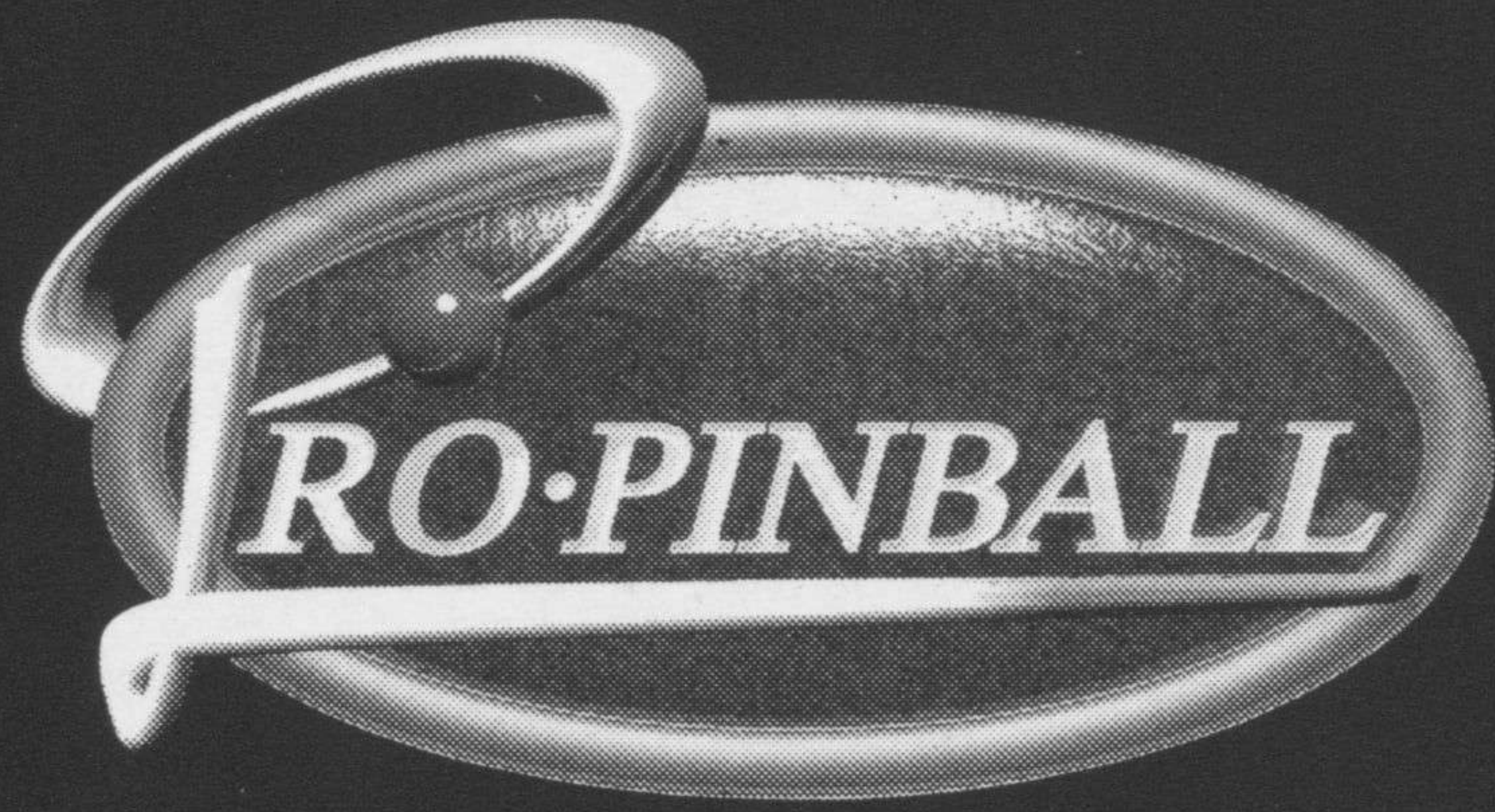
The Arena - Die Arena

Schießen Sie aufeinanderfolgende Loopings, um EXTRA BALL (EXTRAKUGEL) und BONUS HELD (ANFANGSBONUS) aufleuchten zu lassen.

The Ultimate Showdown - Die ultimative Herausforderung

Schließen Sie MISSIONS, COMBOS, POWER, BONUS und ULTRA ab, um sich der ultimativen Herausforderung zu stellen!

THE WEB



ALLGEMEINE FEHLERBEHEBUNG

Ist Ihr Speicherplatz unzureichend, versuchen Sie, Ihren Monitor auf 256 Farben einzustellen und den Bildschirmmodus 640 x 480 zu wählen.

Einstellungen und High Scores werden in der Press-Datei des Einstellungsordners Ihres Systemordners abgespeichert. Möchten Sie das Spiel neu einstellen, ziehen Sie die Einstellungsdatei einfach auf den Mülleimer.

Möchten Sie Schnappschüsse des Bildschirms machen oder haben im Hintergrund ein anderes Dienstprogramm zu laufen, daß Hintergrundverarbeitung erfordert, geben Sie im Kommentarfeld der Press-Datei "SNAPSHOT" (SCHNAPPSCHUSS) ein. Der Spielablauf verlangsamt sich dadurch. Mitunter kann es auch zu weiteren Begleiterscheinungen führen.

Haben Sie eine third-party Grafikkarte, und das Spielfenster ist fehlerhaft, versuchen Sie im Kommentarfeld "KEEP LOCAL" (LOKAL HALTEN) einzugeben. Sie können im Kommentarfeld sowohl "SNAPSHOT" als auch "KEEP LOCAL" eingeben.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

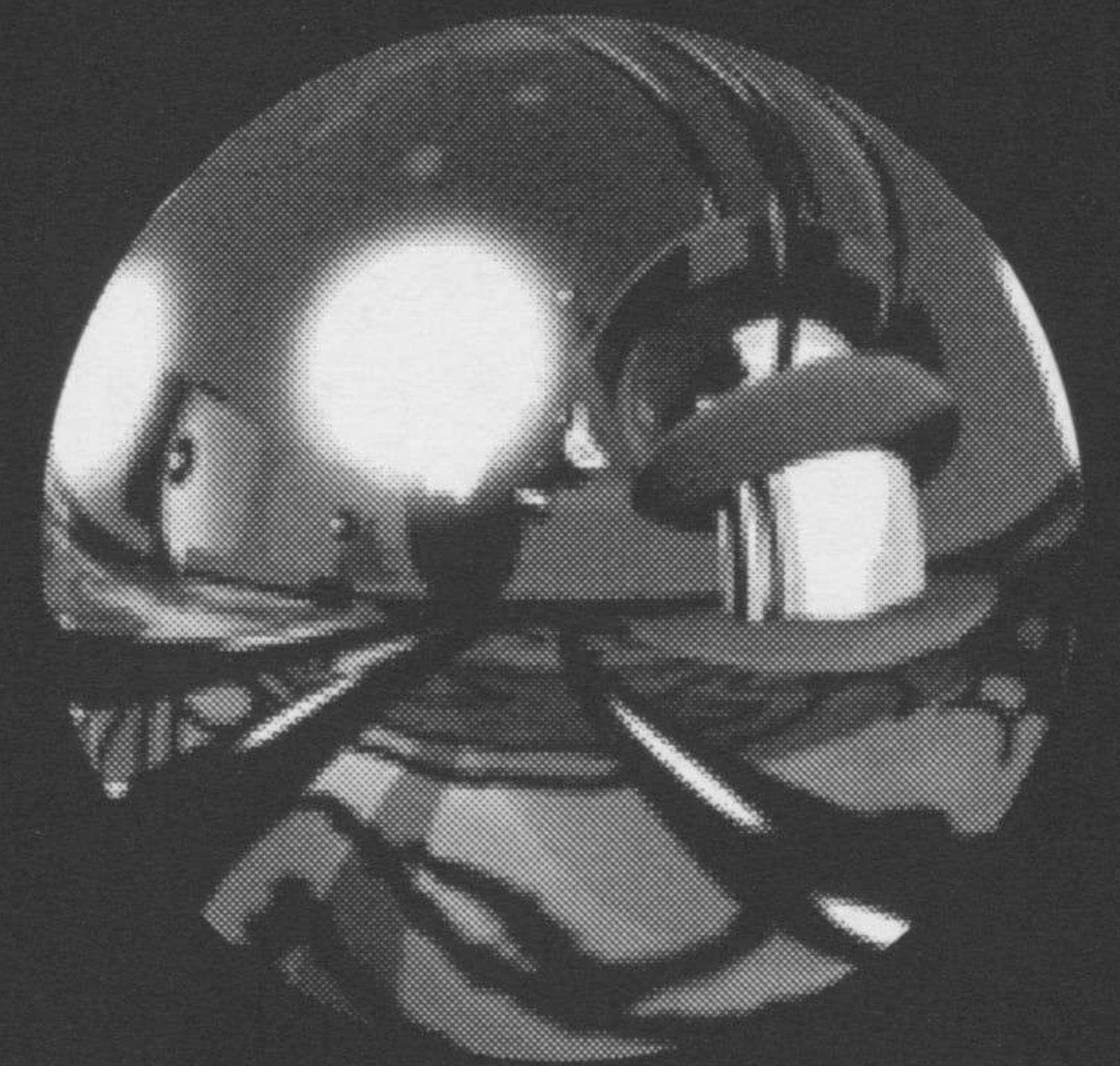
Sollten Sie Schwierigkeiten mit diesem Produkt haben, wenden Sie sich bitte unter folgender Nummer an unseren Technischen Kundendienst:

UK 0181 343 9143 UK 0181 343 9143

USA (301) 916 9303

Schauen Sie auch mal auf unseren WEB-Seiten nach den neusten Upgrades, weltweiten High Scores und anderen interessanten Themen nach:

<http://www.empire.co.uk>



ZUSÄTZLICHE REGELN UND TIPS (Falls Sie sie brauchen!)

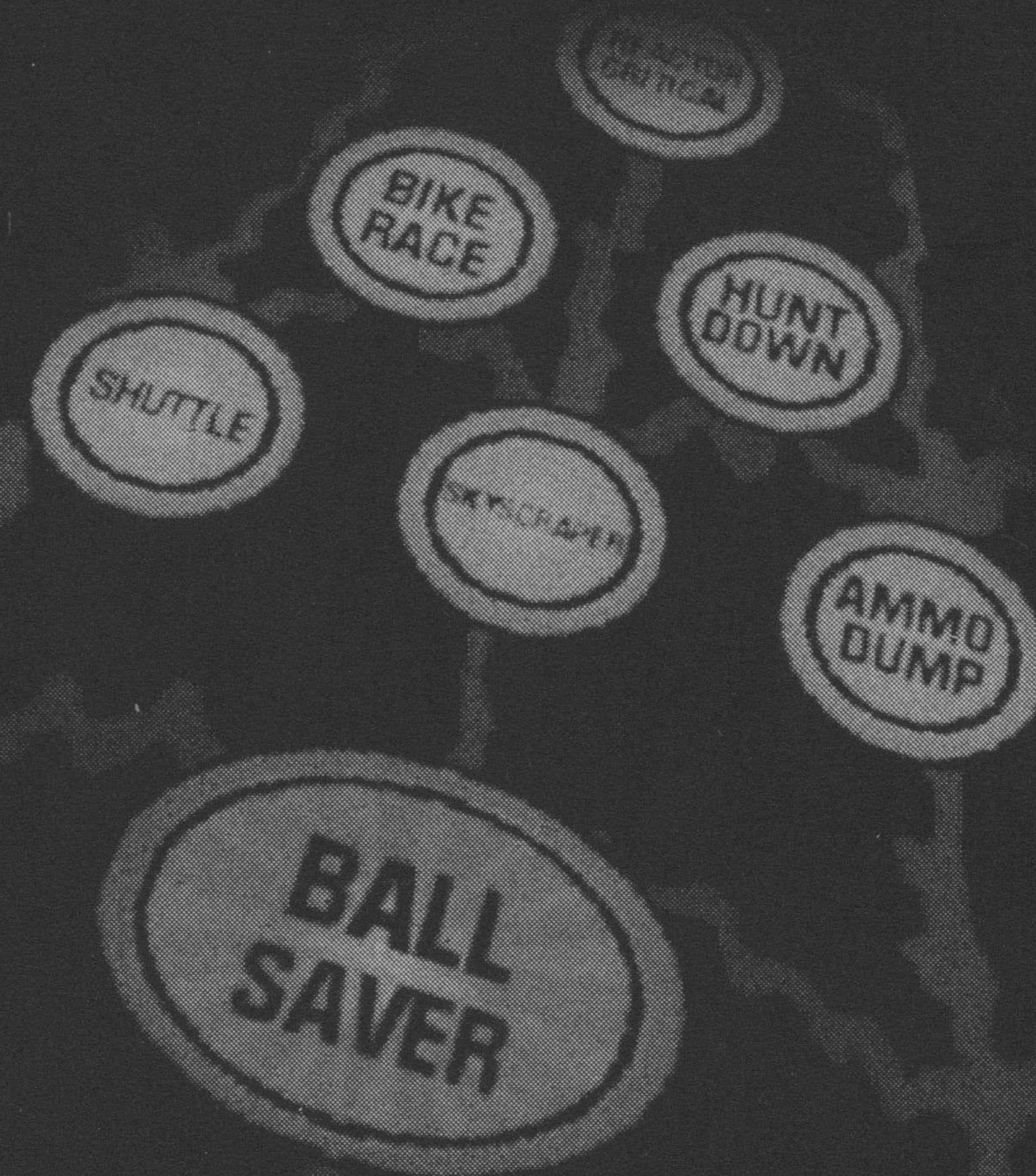
Power-Levels

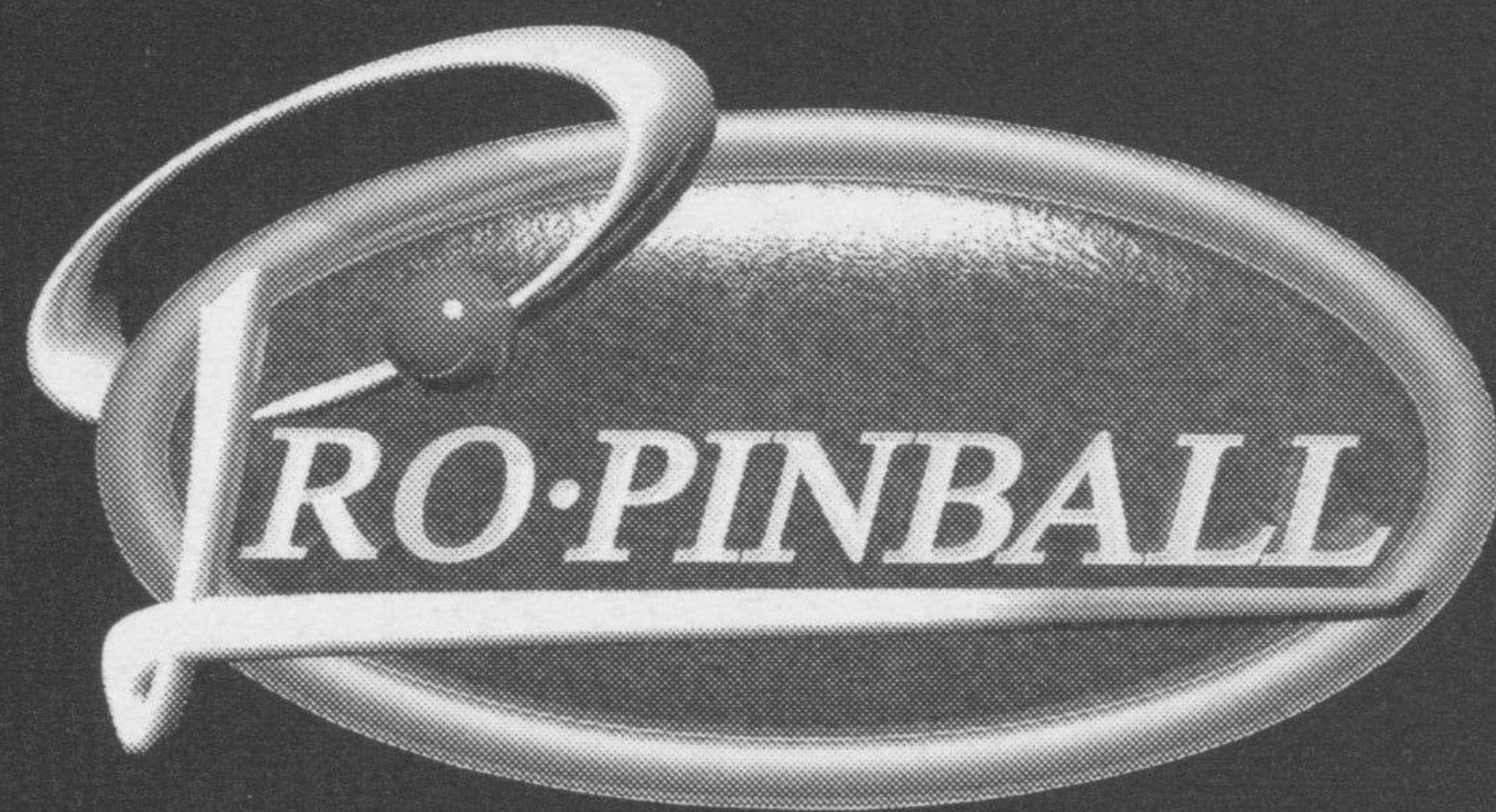
Die Innengassen im unteren Tischabschnitt bringen die Propellergassen zum Leuchten. Treffen Sie diese Gassen, wenn sie erleuchtet sind, erhöht sich der Power-Level, wofür Sie mit verschiedenen Bonussen belohnt werden. Bei Verlust einer Kugel werden die Power-Levels jedoch wieder in Grundstellung gebracht. Die Power-Levels reichen von 1 bis 8.

Kombos

Einen KOMBO (oder Kombinationsschuß) gewinnen Sie immer dann, wenn Ihnen zweimal schnell hintereinander ein Looping, ein Orbit- oder Rampenschuß gelingt. Schießen Sie mehrere KOMBOS hintereinander, werden Sie mit einem KOMBO, DOPPELKOMBO oder TRIPELKOMBO und damit einer Menge Extrapunkten belohnt.

THE WEB





Missionen

Treffen Sie das in der Mitte des oberen Tischabschnitts gelegene Loch, wenn es erleuchtet ist, beginnt eine MISSION. Anweisungen zu jeder Mission sind auf dem Punktmatrixdisplay aufgeführt. Die Spinnenlampen zeigen an, was Sie treffen müssen. Über das Punktmatrixdisplay können Sie auch den Fortschritt jeder Mission verfolgen. Jede Mission muß in einer bestimmten Zeit abgeschlossen werden. Es gibt sechs verschiedene Missionen. Haben Sie eine Mission abgeschlossen, werden Sie mit einer SHOWDOWN-Kugel belohnt.

Geschicklichkeitsschuß

Lochen Sie eine Kugel ein, leuchtet kurzweilig eine Spinne auf. Treffen Sie diese Spinne, gewinnen Sie einen Geschicklichkeitsschuß und eine Menge Extrapunkte!

Video-Modus

Der Punktmatrix können Sie entnehmen, wann der Videomodus eingeschaltet werden kann. Drücken Sie die Flippertasten, um die Minen auf der Punktmatrix unter Beschuß zu nehmen. Treffen Sie jedoch nicht die nummerierten Kugeln, da sich hinter diesen weitere Bonusse verbergen. Wenn Sie ein ganz großer Könner sind, gewinnen Sie vielleicht sogar eine Extrakugel!

THE WEB

Space Station Frenzy

Treffen Sie alle im oberen Tischabschnitt gelegenen Klappfelder, um DOCK aufleuchten zu lassen (was durch einen grünen Pfeil angezeigt wird). Docken Sie drei Kugeln ein, um der RASEREI IM WELTRAUM den Startschuß zu geben, wobei Sie gleich drei Kugeln im Spiel halten müssen! Holen Sie sich die Jackpots, um Ihre Punktzahl richtig hochzuschrauben!

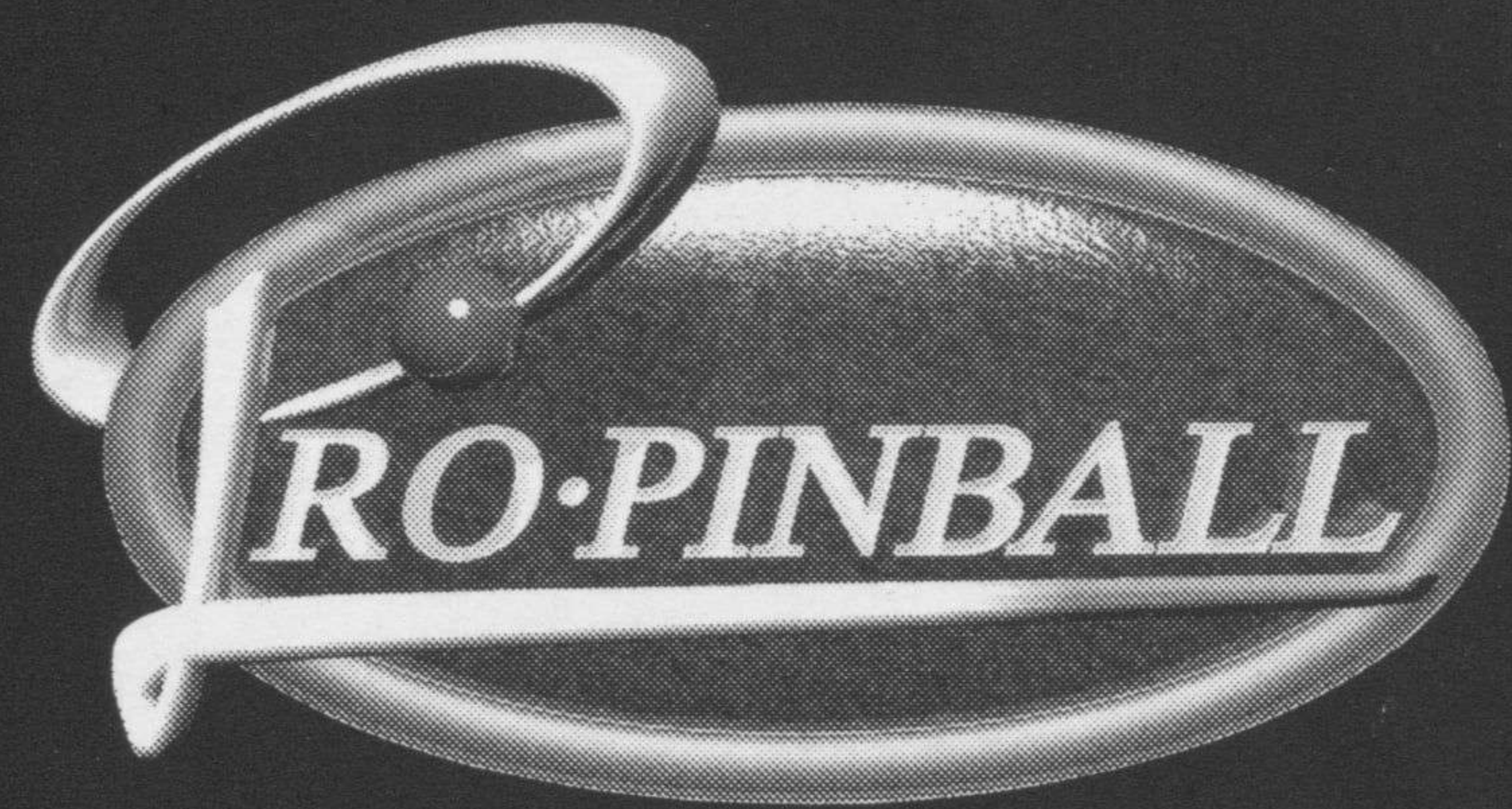
Fast Frenzy

Treffen Sie mehrmals die linke Rampe, um das Sperrloch aufleuchten zu lassen. Treffen Sie dann das Sperrloch selbst, beginnt ein SCHNELLER AMOKLAUF (zwei, drei oder vier Kugeln gleichzeitig im Spiel!).

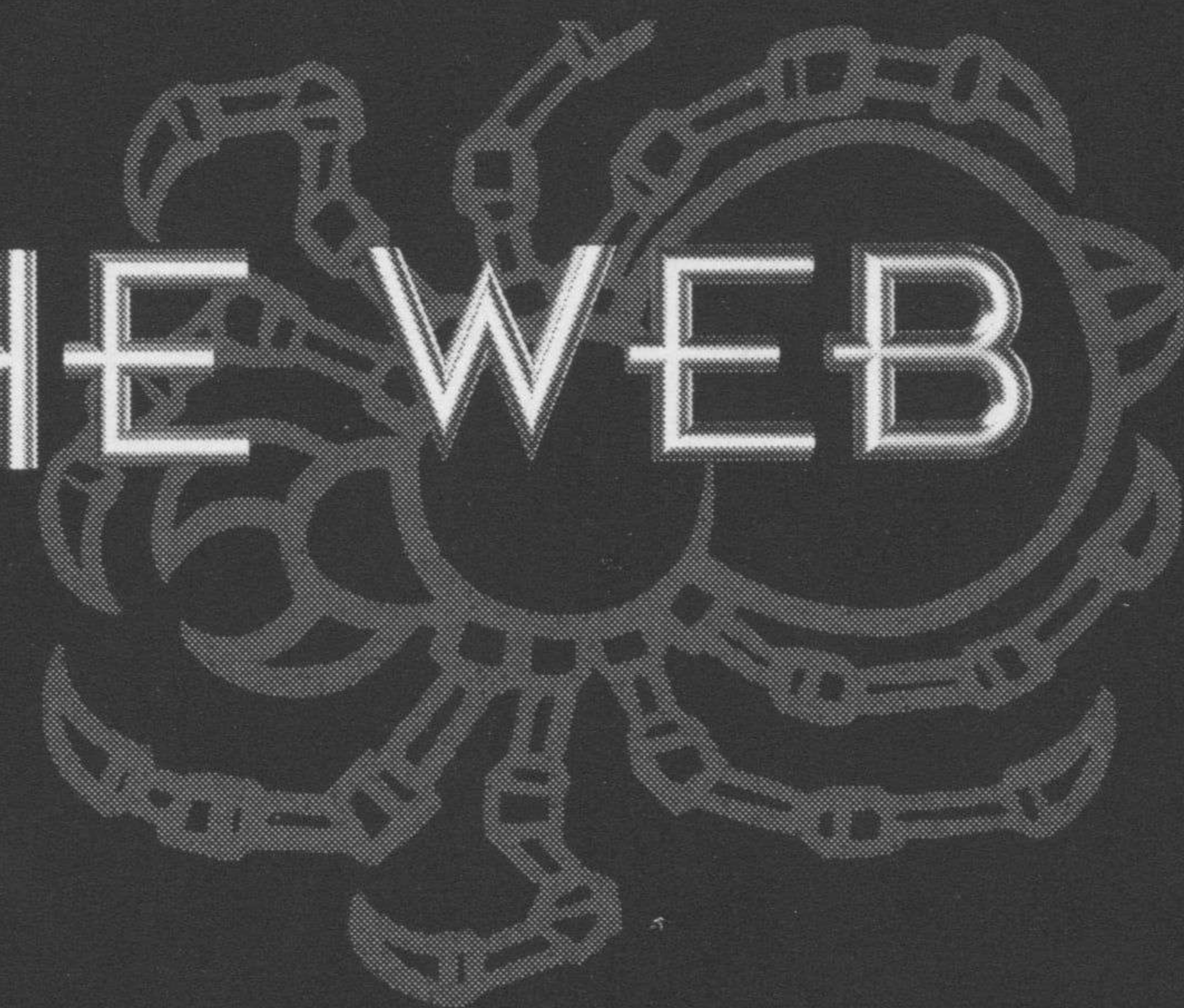
The Ultimate Showdown

Diese Runde beginnt, wenn Sie alle Missionen und alle untergeordneten Spiele abgeschlossen haben. Natürlich sind nur die besten Spieler dabei und nehmen es hier gleich mit sechs Kugeln gleichzeitig auf! Treffen Sie die erleuchteten Rampen, Löcher und Gassen, um enorme Punktzahlen zu erzielen und den Gegner zu besiegen!





THE WEB





empire[®]
I N T E R A C T I V E

USG-PROPIMACEURO